平成2年6月16日第三種郵便物認可

ビープ! メガドライブ

490 YEN

1994年5月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻5号通巻113号

ドラゴンボールZ
餓狼伝説2
ダイナマイト ヘッディー
新創世記ラグナセンティ
ベア・ナックルIII
アウトランナーズ
F117ステルス
NBA JAM
タントアール
FIFA サッカー

MEGA-CD PRESS

LUNAR -ETERNAL BLUE-
うる星やつら
ダンジョンマスターII
ぽっぷるメイル
アイ・オブ・ザ・ビホルダー
バトル・ファンタジー
ドラゴンズ・レア
仮面ライダーZO
爆伝〜アンバランスゾーン〜
信長の野望・覇王伝

特報!

ジェネシス・スーパー32X
セガ次世代マシン・サターン
シャイニング・フォースCD
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3D
ハイブリッドフロント
ラングリッサーII
スターウォーズレベルアサルト

特集 BEEP! GAMEGEAR SPECIAL

WEL COME TO HANDY GAME MACHINE WORLD
春だ! 飛び出せゲームギア&メガジェット

綴じ込み付録
F1 WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY
史上最速のF1リアリズム徹底解剖!

MEGA DRIVE
Mega Drive Cartridge メガドライブ専用
DRAGON BALL Z
ドラゴンボール
武勇烈伝
16M 格闘型アクションゲーム
¥8,800［税別］
好評発売中
1·2 PLAYERS
ファイティングパッド6B対応
従来の3ボタンパッドでも遊べます
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
お問い合わせ 03-5828-3333 ［受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時］
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れなく！ ●受付時間外の電話はおさけください。
「バンダイのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画
©BANDAI 1994
●価格はメーカー希望小売価格です
●表示価格は、税別になっております
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください

真の最強を賭けて、
闘いは新たなフィールドへ。
悟空や悟飯、そしてピッコロ、ベジータ、フリーザ、セル…と壮絶な闘いを繰り広げた
ライバルたちがメガドライブに集結！より大胆に進化した超必殺技の数々が、
デュアルスクリーンの果てしないフィールドに炸裂！限りなき闘志で、頂点をめざす!!
●白熱の展開が楽しめる「ストーリーモード」と好きなキャラクターを選んで闘う「2P対戦モード」、念願の勝負をここに！
●おなじみの豪華声優陣、東映動画によるバトルキャラクター原画と、強力なサポートで、TVアニメの迫力を鮮やかに再現！
株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BAN DAI

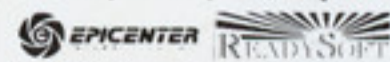
興奮新完

アニメの勇者をコントロールして不気味な城を大探検！！

DRAGON'S LAIR
ドラゴンズ・レア

はね橋を渡る、剣を振るう、扉を抜ける、そしてドラゴンを求めて城の奥へと突き進む。
そのすべてのシーンが、アニメーションの世界の中で展開する新ジャンルの冒険ゲーム。
さあ、アニメの主人公になりきって、さらわれたプリンセスを救いだせ。

メガ−CD専用ゲームソフト 4月28日発売予定 6,800円

EPICENTER　READYSOFT

メガドライブ専用ソフト **Jリーグ プロストライカー完全版**（セガタップ付）
新シリーズ開幕も間近にせまったJリーグサッカー。その興奮を最新のデータでまるごと再現。しかも四人同時プレイが楽しめるセガタップも付属。
好評発売中 8,800円

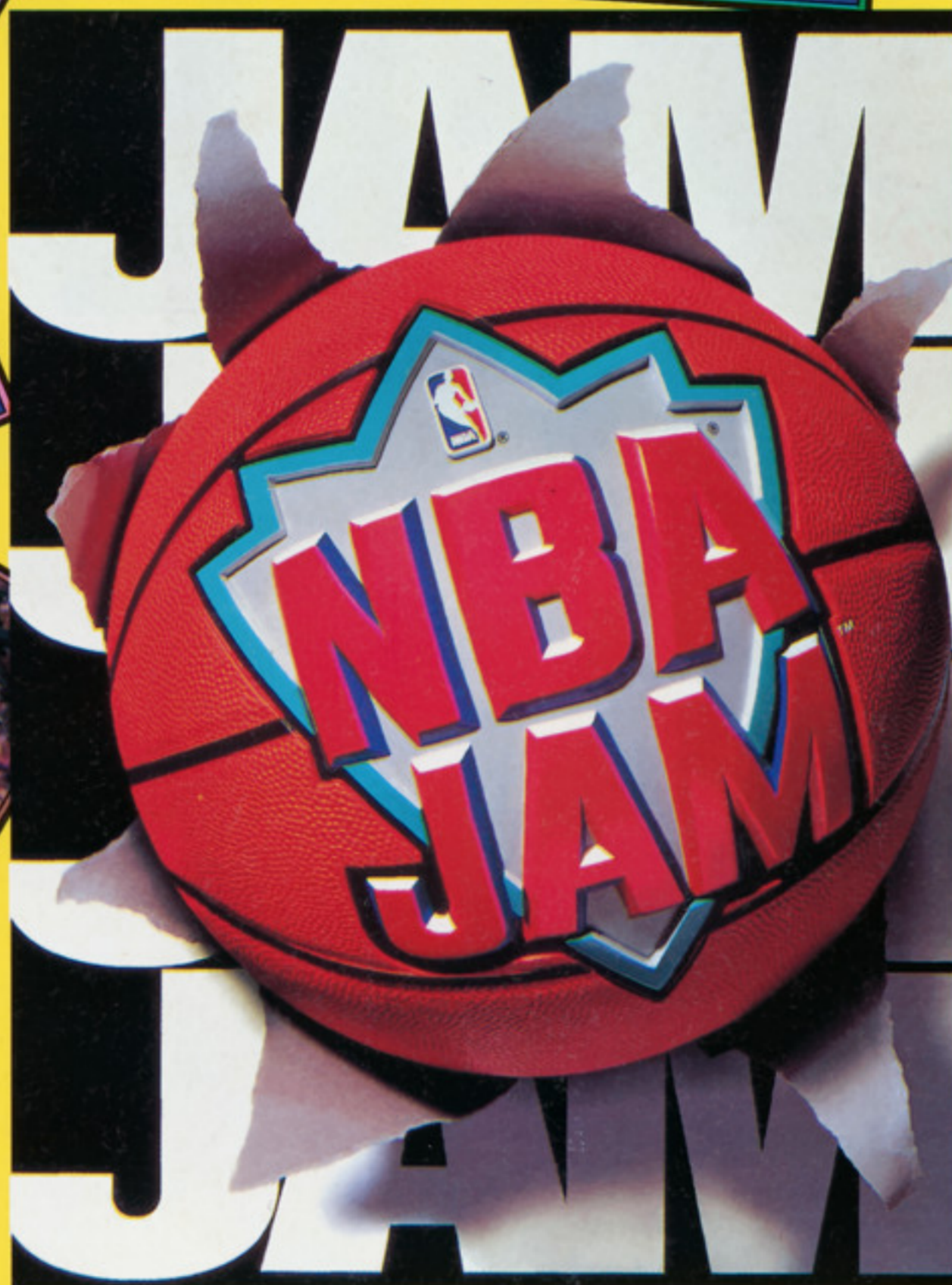
＊四人同時プレイを楽しむには別売のコントロールパッドが必要です。＊このソフトは「Jリーグプロストライカー」を改訂したものです。

好評発売中 12,800円　好評発売中 29,800円　好評発売中 59,800円

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

＊MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ２かメガドライブが必要です。＊表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

〒144東京都大田区羽田1-2-12お客様相談センター フリーダイヤル 0120-012235　受付/月〜金曜日：10時〜17時（祝祭日除く）

4月下旬
3機種
同時発売
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
TURBO
TURBO
JAM
JAM
NBA JAM
NBA® ジャム™
爆烈のダンクで黙らせろ!
格闘(アクション)する2on2登場！これで最後だ！
Acclaim®
CHICAGO BULLS
☆スーパーファミコン ¥9.800☆メガドライブ ¥8.800☆ゲームギア ¥4.800
ACCLAIM CALL 03-3730-9767
アクレイムジャパン 〒144東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル
MIDWAY
MEGA DRIVE
GAME GEAR
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
画面写真はメガドライブ版です。
「この商品は（株）セガ・エンタープライゼスがSEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。」
スーパーファミコン は任天堂の商標です。

GAME ARTS
新感覚ADVでよみがえる
「うる星」ワールド、ここに登場!!
うる星やつら
—ディア マイ フレンズ—

MEGA DRIVE
MEGA CD

超ミクロ世界の人体内バトルが、今はじまる!!

全編にフラクタル・エンジンを使用した超リアルな映像。グラフィックワークステーションによる迫力の3Dアニメーション!

MICROCOSM
マイクロコズム

2051年、β星系惑星ボーダーでは、巨大会社サイバーテック社と
アクシオン社が熾烈な覇権争いをしていた
しかし近い将来、サイバーテック社が
勝利をものにするのは明白であった
反撃を試みるアクシオン社は、密かに陰謀を企み、
サイバーテック社の社長の脳に、
ミクロ化したマインドコントロール・ユニットを埋め込んだ
それを取り除くために、戦場は社長の体内に移されたのであった…

好評発売中!!
メガ-CD ¥8,800(税別)

邪悪の神々の陰謀…。奪われた三種の神器を探し出せ!!

冒険、戦闘、そしてロマン。北欧神話をモチーフにした新たな神話世界を創造。
壮大なスケールで繰り広げられる、アクションR.P.G.登場!

HEIMDALL
ハイムドール

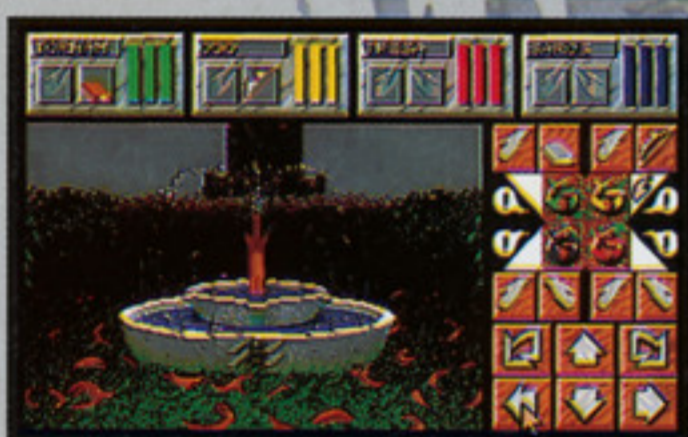
主人公は神の命を受けたハイムドールとなり、
失われた三種の神器を神の手に奪回することが目的です
リアルタイムによる臨場感溢れるバトル・シーン
クオータービュー方式を採用した斬新なマップ

好評発売中!
メガ-CD ¥8,800(税別)

発売元:ビクター エンタテインメント株式会社 〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 問い合わせ番号 TEL.03(3423)9269

世界の均衡揺らぐ時、悪夢の扉が開かれる!

前作以上にリアルさが増し、モンスターの思考にAIを搭載したことによる戦略性を重視した戦闘画面、そして石壁の地下牢のみならず、雨や落雷などの自然現象も表現された迫力の野外シーンや、異次元空間といった壮大なスケールによる3DリアルタイムRPG。

好評発売中!!
¥9,800
(税別)

庭園のかなたに不気味な城が
石牢のダンジョンだけでなく、3Dの野外シーンも数多く登場します。

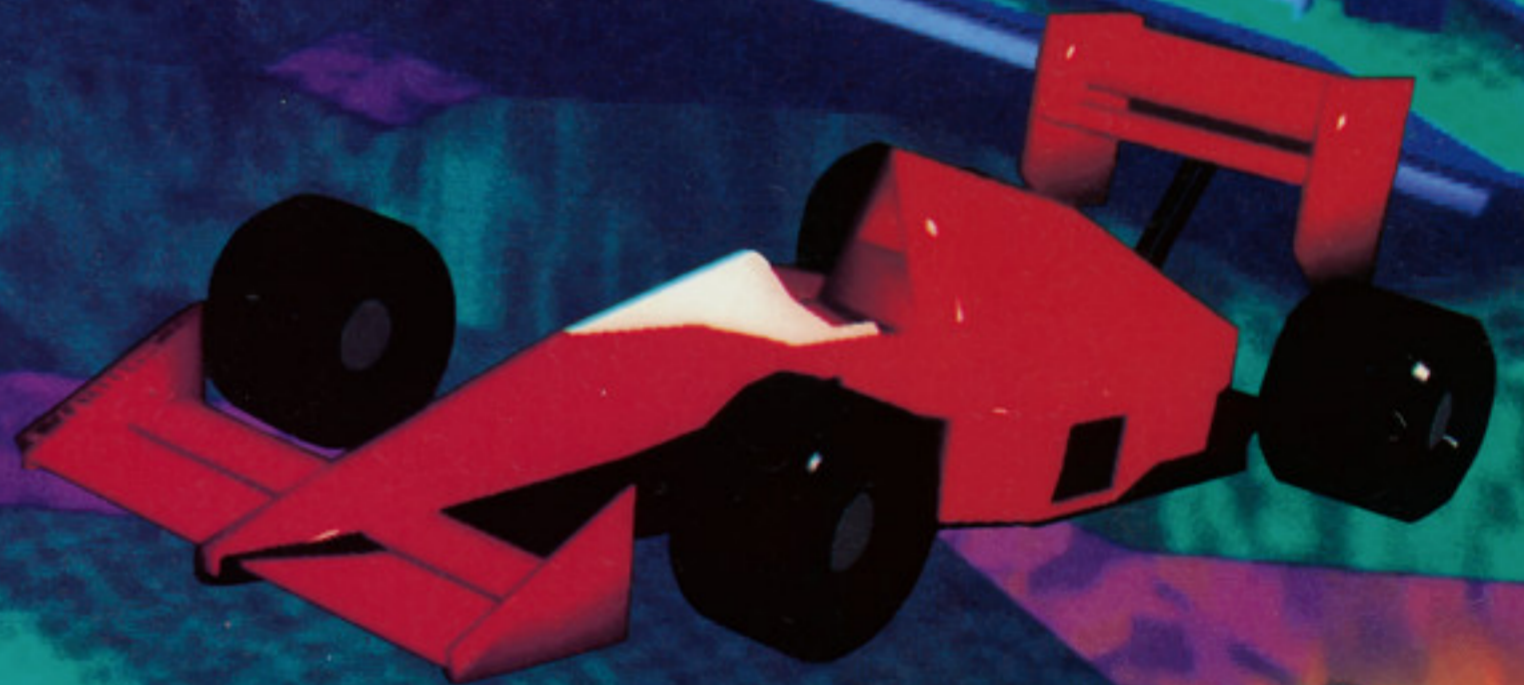
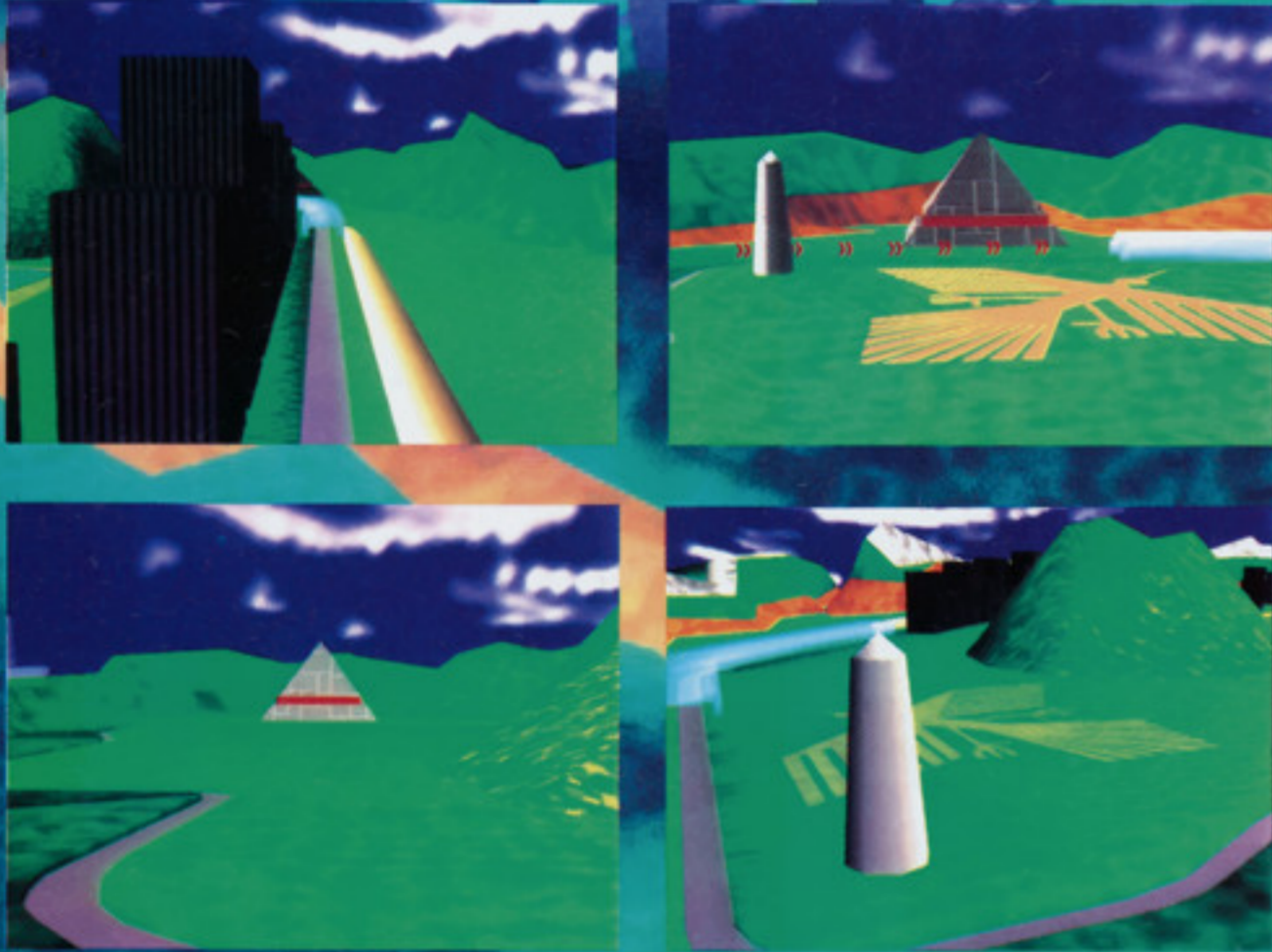
アイテム類は売買でも手に入る。
アイテムは拾うだけではなく、モンスターの商人から武器や防具類の売買ができます。

モンスターが更に強力になった!
モンスターにAIを搭載したため、より戦略的な戦いが必要となっています。まさに迫力の戦闘シーンが展開されます。

スパイを使って迷宮の奥へ・・・
右画面マップ上に指定した場所へスパイモンスターを偵察に送込だり、アイテムを取りに行かせることができます。

ダンジョン・マスターII スカルキープ

セガマウス対応 メガ-CD

Victor
映画「スター・ウォーズ」の第1作と第2作をベースにした
完全オリジナル・ストーリーによる、
3Dシューティング・アドベンチャー・ゲーム!!
STAR WARS
REBEL ASSAULT
スター・ウォーズ　レベル・アサルト
MEGA-CD
¥8,800(税別)
6月下旬
発売予定
プレイヤーは反乱軍の一員となり、全15ステージを次々にクリアし、
帝国軍の最終兵器“デス・スター”を破壊するのが目的です。
CD-ROMの特徴をいかし、映画のカットシーンを数多く実写取り込みした超リアルな映像
映画のサウンドトラックをそのままゲームに再現、また臨場感溢れた迫力の音声対応
初心者でもプレイできる練習モード付
Rebel Assault™ & © 1993, 1994 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization.
Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company.
発売元：ビクターエンタテインメント株式会社　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 TEL.03-3423-9269
PILOTS
SCORE
MEGA CD
この商品は、セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです

- コンピュータ・アニメ・ゲーム科（2D・3Dアニメ プログラミング ゲームデザイン）2年
- アニメ制作科（シナリオ、絵コンテ 演出、制作）1年
- アニメ・AVオペレーター科（アニメ撮影、VTR撮影、編集、SE・ME 音響技術）2年
- 声優タレント科（アテレコ、DJ、アナウンス、舞台・映像演技）1年
- 仕上げアート科（トレース、彩色 エアーブラシ 色彩設計）1年
- ジュニア・ノベルズ科（小説作法、作家デビュー コピーライト、出版技術）1年
- SFX特撮科（スペシャルメイク、スペシャルエフェクト、ミニチュア、操演、マットペインティング）2年
- 背景美術科（アニメ背景、背景設定 エアーブラシ、美監技能）1年
- オリジナル・アニメ・クリエイター科（アニメ作家デビュー、ビデオ制作、アニメプロダクション経営、プロデューサー技能）2年
- アニメーター科（動画、原画、作監技能 キャラクターデザイン）2年
- コミック・劇画プロ養成科（コミック作家デビュー、キャラクターデザイン、作家アシスタント、原案・原作者）1年
- ビジュアル・イラスト科（スーパーリアリズム、カー・メカマシーン、テクニカル、ファション、メルヘン、タブロー）2年
- テレビ放送芸術科（TVディレクター、プロデューサー、美術監督、テレビ美術デザイナー）2年

アニメ&コミック、CGゲーム、映像、声優教育

就職・デビュー100%をめざす

YAG 代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

■東京（本部）校　■東京ひがし校　■大阪校　■名古屋校　■福岡校　■仙台校
■札幌校　■原宿声優スタジオ　■八王子特撮ステージ

全校・全寮制（希望者）	著作料（出演料）配当	特待生・学習援助金	無料自由選択講座
本学院専用寮へ希望者全員が格安で入居できます。 ●年間入居費用32万円 ●東京校・大阪校・名古屋校・福岡校・札幌校・仙台校・ひがし校（東京・錦糸町）	●在学中に生徒さんが制作した「アニメ」「コミック」「コンピュータゲーム」「オーディオカセット」の各作品は市販されます。 ●市販によって得られる売上はすべて制作に携わった全生徒に分配支払いされます。	●入学後、希望者（審査有）に年間12万円の学習援助金が支給されます。 ●卒業後、優秀者には制作援助金として月5万円が1年間給与されます。	課外学習で好きな科目をいくつでも無料で受けられます。 ●実践英会話講座 ●コンピュータ・グラフィックス基礎講座 ●一般学習講座（英語・数学・国語・理科・社会）

※共同寮・アパート紹介、新聞奨学生・入学ローン有。希望者に資料送呈。

平成7年 4月生受付中

1 氏名（フリガナ）
2 住所　3 TEL
4 年齢
5 学年（職業）
6 希望科
7 案内書又は体験

案内書セット無料送呈

（セット内容）各科案内、説明ビデオ、要項、願書、コミックガイド、案内テープ
※ハガキに左の項目を明記して下記へ送って下さった方に、案内セット無料送呈。

無料一日体験入学日程・お気軽にどうぞ

東京校	大阪校	仙台校	ひがし校	八王子校	札幌校
〈平成6年〉6月5日(日) 7月24日(日)	〈平成6年〉6月19日(日)	〈平成6年〉7月3日(日)	〈平成6年〉7月17日(日)	〈平成6年〉7月17日(日)	〈平成6年〉7月10日(日)

名古屋校	福岡校
〈平成6年〉6月12日(日) 7月30日(土)	〈平成6年〉6月26日(日)

※体験入学ご希望の方はTELかハガキで右記へ　説明書送呈

■東京校 本部受付

本部
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-MD4
☎(03)3378-8999（サーミナ・ハ ヤクココ）で学ぼう
本部　JR代々木駅歩2分、JR新宿駅南口歩5分

RPG幻想事典シリーズ

新刊

新刊

戦士たちの時代

司史生・坂東いるか　著

ファンタジーRPGの主人公は、常に危険に身をさらして戦います。死を恐れずに戦うこと——それは人間の最も美しい姿なのです。遠い昔に存在した、中世ヨーロッパの騎士、十字軍を撃退したイスラムの兵士、モンゴルの騎馬兵、そしてわが国の鎌倉武士など、孤高の戦士たちの知られざる実像に迫ります。

定価1,800円

逆引きモンスターガイド～西洋編

ヘッドルーム　編著

人気コンピュータRPGに登場するモンスターの名称から、ズバリその原典、ルーツ、異称、特徴、ゲームでの扱われかたなどのデータを逆引きできる画期的なモンスターガイド。RPGの世界への足掛かりとして最適の内容です。初心者からマニアまで幅広い層におすすめの一冊。

定価1,800円

【シリーズ既刊】
好評発売中！

チャンバラ英雄伝

柳川房彦・高井夏生・横山雄一　共著

身近にありながら、RPGの世界ではまだ活用されていない〈チャンバラ・ワールド〉を徹底解説。名刀・妖刀ガイド、剣法の変遷、人物ガイドなどRPGファン必読の盛りだくさんな内容です。

定価1,800円

RPG幻想事典・日本編

飯島健男　著

『記紀』にみる神の時代、幻想事典を動かすキャラクター、武器・防具など知りたいことを満載しています。

定価1,860円

RPG幻想事典

早川浩　著

RPGの源泉である神話や中世の物語にさかのぼったり、モンスターや武器・防具などの由来を紹介しています。

定価1,550円

◆定価は税込みです　◆お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8101

MEGA CD
「闘う」ってことの
本当の意味を教えてあげる！
BATTLE FANTASY
バトル ファンタジー
4月15日
発売
対戦
プレイ
可能
成長する格闘アクションゲーム！
ファンタジーを舞台にした格闘アクションゲームが登場！あなたは、10人の個性あふれる戦士の中から一人を選び、打倒Xダークに向けて、様々な技を駆使して、幾多の闘いを勝ち抜き、成長し生き延びなければならないのだ！
メガCD用
格闘ゲーム
価格8,400円
(税別)

CONTENTS

F1 WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY
史上最速のF-1リアリズム徹底解剖!

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 縁

SHOP DATA ゲームソフト売上げ TOP15 MEGA DRIVE MEGA-CD GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今回は春の新作ラッシュを前にして、やや大作に欠ける感じの売上げランキングだけど、ゲームギアソフトの健闘(けんとう)はなかなか目立つところだね。最近はメガドラソフトよりも多く売れるものもあるそうだから、侮(あなど)れないぞ。「ぷよぷよ」人気も健在。

1位 NEW SOFT 真・女神転生
シムス／'94年2月25日発売／7,800円／RPG／CD

1765 POINTS

名作RPGの移植だけに、人気も高く、見事トップを獲得。オリジナルの演出も意外と悪くない？

2位 前回12位 ぷよぷよ
セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ／2M(GG)

1326 POINTS

なんと今回はゲームギア版のほうが大健闘して2位に。行楽シーズンに最適なのが当った？

3位 前回1位 ファンタシースター～千年紀の終りに～
セガ／'93年12月17日発売／8,800円／RPG／24M+B・3

1305 POINTS

中古価格もまだまだ高値の「千年紀」。最後のコンビネーション攻撃の解答は、P.45でやってるぞ。

4位 前回2位 ぷよぷよ
セガ／'92年12月18日発売／4,800円／PUZ／4M

ドンドン増殖するぷよワールドの元祖。「2」も期待！

1301 POINTS

5位 前回13位 幽☆遊☆白書外伝
セガ／'94年1月28日発売／8,800円／ADV／16M+B・3

原作人気で急上昇？ ちょっと物足りないのが残念？

1202 POINTS

6位 NEW SOFT マイクロコズム
ビクターエンタテインメント／'94年2月25日発売／8,800円／SHT／CD

渋いデモがイカス1本。意外と伸びなかった感じかな。

831 POINTS

7位 前回3位 Jリーグプロストライカー完全版
セガ／'93年12月17日発売／8,800円／SPT／8M+B・1

デキの良さは定評あり。最新データでの定番化に期待。

807 POINTS

8位 前回9位 魔導物語Ⅰ～3つの魔導球～
セガ／'93年12月3日発売／5,500円／RPG／4M+B・4

3Dだけど、お手軽さは○。「Ⅱ」はさらに進化してるぞ。

686 POINTS

9位 前回4位 夢見館の物語
セガ／'93年12月10日発売／7,800円／VIC／CD

これぞMEGA-CDソフトの傑作。短時間でも熱中度◎。

678 POINTS

10位 NEW SOFT ウインターオリンピック
セガ／'94年2月11日発売／3,800円／SPT／4M(GG)

季節ものだけど意外と売れた？ 安さでGG版に軍配だ。

604 POINTS

順位	前回	タイトル	ポイント
11位	前回5位	ソニック&テイルス セガ／'93年11月19日発売／3,800円／ACT／4M	508POINTS
12位	NEW SOFT	NFLフットボール'94 セガ／'94年2月4日発売／8,800円／SPT／16M	503POINTS
13位	NEW SOFT	バスターファイト セガ／'94年2月11日発売／3,800円／ACT／4M	378POINTS
14位	NEW SOFT	ウインターオリンピック セガ／'94年2月11日発売／7,800円／SPT／16M	359POINTS
15位	前回―	龍虎の拳 セガ／'94年1月14日発売／8,800円／ACT／16M	341POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は2月1日～2月28日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA ビデオゲーム TOP5 SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

今回は、2月のAOUショーに展示された新作が続々と出てきたおかげで、話題作も目白押しだ。人間どうしの対戦が大人気の「バーチャファイター」もまだまだ根強くトップを固めてるけど、「スーパーストⅡX」がどこまで伸びるかも注目だぞ！

3 スーパーストリートファイターⅡX

ついに5作目。スーパーコンボの他、新キャラも登場!?

NEW FACE!

4 龍虎の拳2

見事な完成度で帰ってきた「2」。家庭用も発売中だ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター	セガ
2	2	リッジレーサー	ナムコ
3	―	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン
4	―	龍虎の拳2	SNK
5	5	ファイナルラップR	ナムコ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME PC GAME OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

今月は移植ラッシュはひと休みだけど、また近いうちにうれしい移植も予定されてそうなメガドライブ。移植希望も「バーチャファイター」の急上昇や「スーパーストⅡ」の大幅ダウンなど、気になる変化が見られるぞ。「ソニックドリフト」は意外？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	3	バーチャファイター	セガ VG	141
2	1	サムライスピリッツ	SNK NEO・GEO	106
3	2	餓狼伝説SPECIAL	SNK NEO・GEO	73
4	6	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	46
5	5	スタークルーザーⅡ	アルシスソスト パソコン	44
6	8	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	36
7	―	龍虎の拳2	SNK NEO・GEO	32
8	7	天地を喰らうⅡ	カプコン VG	26
9	4	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン VG	25
10	―	リッジレーサー	ナムコ VG	23
11	14	スナッチャー	コナミ パソコン他	22
12	16	BATSUGUN	タイトー／東亜プラン VG	20
13	10	ウルフファング	データイースト VG	18
14	12	雷電Ⅱ	セイブ開発 VG	17
15	19	魔導物語シリーズ	コンパイル パソコン他	15
16	9	キャプテンコマンドー	カプコン VG	14
17	―	ソニックドリフト	セガ ゲームギア	13
18	13	セガ・ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ VG	12
19	18	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	11
20	17	ダークエッジ	セガ VG	10

祝 大航海時代Ⅱ

根強い人気の「大航海」の続編が登場。操作関係も快適だぞ。

1 バーチャファイター

サターン移植が決まってもこの人気。実現はちと微妙？

※「大航海時代Ⅱ」の画面はパソコン版のものです

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今まで前人気の高かったソフトの多くが、先月大量に発売されたので、今月はランキングが激変した感じだね。でもまだまだこの後にも期待作が続くから安心かな。近いうちにサターン用のソフトも加える予定だから、そっちの順位も期待大だぞ。

1位 前回7位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

セガ／5月27日発売予定／5,800円／ACT／16M+B・6

266 POINTS

低価格で緊急発売決定だ!!
発売予定は変わらないけど、なんと16メガの5,800円という低価格で発売されることが緊急決定した。テイルスも健在。

2位 前回2位 LUNAR ETERNAL BLUE

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG／CD

240 POINTS

壮大な舞台が待っている！
次々と発表される設定の数々に早くも期待度は上がるばかり。1作目とのつながりも気になるね。RPGファン待望の作品だ。

3位 前回6位 うる星やつら ディア マイ フレンズ

ゲーム アーツ／4月15日発売予定／7,800円／ADV／CD

144 POINTS

お楽しみが満載！
もはや懐かしアニメの部類に入る(？)あのドタバタアニメが復活。当時のノリを彷彿させる演出はファンでなくても必見。

※上のデータのポイントは3月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP1993 HEAVENLY SYMPHONY	セガ／4月23日	104
5	8	新創世記ラグナセンティ	セガ／6月17日	102
6	5	アウトランナーズ	セガ／5月13日	101
7	15	ラングリッサーⅡ	メサイヤ／8月上旬	92
8	12	ロードス島戦記	セガ／5月予定	48
9	―	スーパー大戦略3（仮）	セガ／発売日未定	40
10	―	パノラマコットン	サンソフト／7月予定	39
11	―	サージングオーラ	セガ／発売日未定	36
12	―	イース・マスクオブザサン(YsⅣ)	セガ／発売日未定	35
13	―	スターウォーズ レベル・アサルト	ビクターエンタテインメント 6月下旬	34
14	―	アフターハルマゲドン外伝エクリプス	セガ／発売日未定	32
15	―	ダイナマイト ヘッディー	セガ／発売日未定	28

CHECK!

13 スターウォーズレベル・アサルト

あの名作の名場面を自ら体験できるぞ。デモもカッコイイ。

15 ダイナマイト ヘッディー

「ガンスター」に続くトレジャー期待の新作。ギャグも満載。

先月はみんなも買いたいソフトが多くて大変だっただろうけど、今月も発売ソフトは結構多いぞ。最近元気のなかったMEGA-CDのソフトも、今月はたくさんあるから、ユーザーのみんなもうれしいところだよね。メガドラカートリッジはちょっとお休みって感じ?

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
VIC…バーチャルシネマ
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いことになります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない!」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠

発売中(4月1日発売)

ドラゴンボールZ 武勇烈伝

バンダイ/8,800円/ACT/16M

コンティニュー制/2人対戦プレイあり

週刊『少年ジャンプ』で大人気連載中の同名漫画を題材にした格闘ゲーム。選べるキャラは11人。各キャラにはストーリーモードもつけられた。

平均オッズ 6.5

2枠

4月29日発売

NBA JAM

アクレイムジャパン/8,800円/SPT/16M

バックアップ(16)/2人対戦プレイあり

本場NBAの実名選手54名を使い2ON2で対戦するバスケゲームの移植。各選手お得意のダンクの他、ターボボタンでスーパーダンクも出せる。

平均オッズ 6.5

Game Beginner Girl 青山ようこ

Jリーグはもちろん好きだけど、じつはだいぶ前から女子サッカーのファンなのです。迫力とかスピードはないけど、その分ゆっくり楽しめるし、ウマイ人も多いんです。こっちも盛り上がってほしいな。

ドラゴンボールZ 武勇烈伝: SFC版よりちょっと難しめで、マニアックになったような気がするかな。お子様向けと思いきや、格闘マニアでも結構遊べます。内容も、SFC版の2本とは違う部分が多いので、あっちを持っていても、試してほしいな。ファンにはうれしいキャラも多いよ。 **8**

NBA JAM: これは2Pで遊ぶと、メチャ楽しいです! 操作する人数が少ないので、細かいことを気にしなくてイイし、操作も楽。ラフプレイも結構アリアリなので、格闘の対戦でもする感じで(?)遊べます。スーパーダンクはあまりに豪快で、もはやお笑いの域って感じですね。 **7**

Foreign Game User OL-X光治

SYSTEM7とORBITALが一緒にライブをやるっていうので楽しみにしていたら、なんとチケットは3時間で完売しちゃったとか。予想外の売れ行きで、チケット買えなかった。くやしいぞー。

ドラゴンボールZ 武勇烈伝: デュアルスクリーンや気の溜めなど、SFC版とほぼ同じ。ただし対戦型格闘ゲームとしては、それほど際だったモノがないのも確か。漫画同様、技を返せたりできるのは特徴的でいいけど、基本部分で物足りないところが多いんだよね。1人だと飽きやすいのも難点。 **6**

NBA JAM: これは結構気に入った。2対2でシンプルだというのもあるんだけど、1Pプレイなら仲間1人をコンピュータが操作してくれるのがいいよね。遊べるモードがやや少なく、ターボも結局駆け引きに関係ないのは残念だけど、遊びやすさは良好。豪快さもなかなか良い。 **7**

Game Mania Group ハイローラーズ

先日、借金返済のためスクランブルで執筆した単行本の金がやっと振り込まれた。だが新たな借金を返済し、一攫千金を狙って馬に賭けたら一日でなくなった。進展なしだ。これではいかんな。(渋谷)

ドラゴンボールZ 武勇烈伝: SFC版よりも操作が簡単になってたり、挿絵が結構似てるのは良い。だが、色使いや描き込みがかなり甘く、キャラの動きがぎこちないのは気になるぜ。声も意外とクリアだが、少ない感じだし。ファンならそれなりに楽しめるだろうが、オレはムムって感じだ。(作) **5**

NBA JAM: 最近ボロボロ出るNBAモノだが、これも特殊なシステムで興味を引いたぜ。操作系は従来のものと大差ないし、シュートも簡単に入ってしまうが、4人で遊べばフルプレイヤーでかなり燃える。1Pだと少しアキが早いが、ストリートバスケのノリで遊べるぜ。(作) **6**

General Game User ジャムおじさん

この本が出る頃は、もう3DOを手に入れた人もいるんだろうね。僕なんかも気になるけど「もう少し」というのがやっぱり本音。PCエンジンやメガドラが新機種と呼ばれてた5〜6年前が懐かしいなぁ…。

ドラゴンボールZ 武勇烈伝: 絵的な部分でSFC版より粗い感じがするのは残念だけど、人気のキャラが総集編的に入っているのは◎。ストーリーモードも使い回しが気になるものの、ちょっとしたお楽しみとしてはいい感じだ。必殺技の応酬になりがちでやや単調ではあるが、技は派手でいいよ。 **7**

NBA JAM: リアルさの「テクモNBA」、ゲーム性の「ハイパーダンク」だとすると、これは両者の中間的な内容ってところかな。逆に言うとどっちも中途半端な感じなんだけど、結局ウリが派手なダンクだけなのはツライね。実名はいいけど、バークレーあたりすらいないのは残念。 **6**

3枠

発売中（3月25日発売）

信長の野望・覇王伝

光栄／12,800円／SLG／CD

要バックアップRAM／8人まで対戦可能

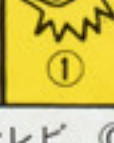
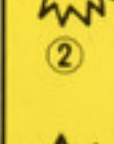
おなじみの“信長の野望”シリーズ最新作がCDソフトになって再登場。新シナリオが1本ついた他、サウンドウェア、武将データファイルつき。

平均オッズ 6.75

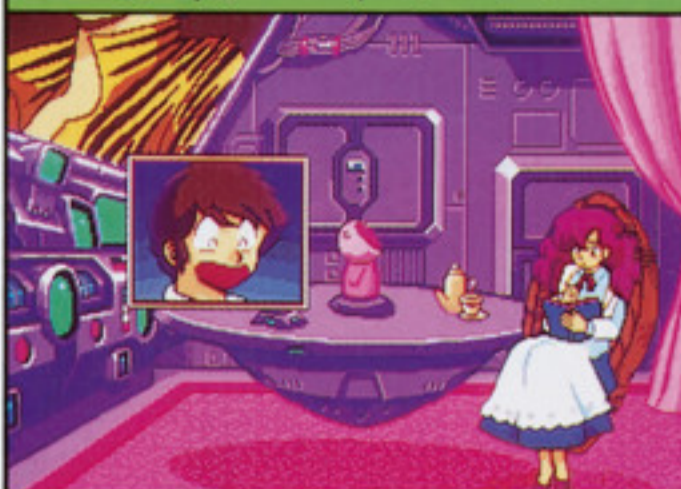
早くもCD版が出るということですが、内容のほうはほとんどカセット版と同じです。ただし、CDの特徴を生かした武将データファイルやオーケストラのサウンドウェアがついてるので、こっちのほうが断然オトクな感じ。あいかわらずマメで地道な(笑)ゲームです。 **7**

今までの信長シリーズとは、ちょっと変わった雰囲気の作品。特にマップが城単位になり、より細かな行動ができるようになったのは面白いところ。意外と初心者でも遊べるし、辞書的なデータも充実してるので、入門用にはいいかも。でもゲーム展開はやや単調かな。 **7**

雰囲気は今までの「信長」を踏襲しているが、戦略を城ごとに委任できるため、プレイヤーの負担は減らせる（そのぶん命令項目は増えたが）のは○。でも富国増強につとめるのは、毎度同じで新鮮味はない。全武将をデータごとに一覧できる機能は評価できるが。（ロ） **6**

「武将風雲録」よりも城や武将は増えたものの、イマイチそれがゲームに反映されきってない感じで不満が残る「覇王伝」。とりあえずカセット版よりオマケが多いし、アクセスも気にならないので買うならこっちかな。でも追加シナリオにあんまり意味がないのは残念。 **7**

4枠

4月15日発売

うる星やつら ディア マイ フレンズ

ゲーム アーツ／7,800円／ADV／CD

バックアップ（3）／1人プレイのみ

アニメ界に金字塔を立てた同名漫画を題材にしたオリジナルアドベンチャー。不思議な子供サッちゃんとのひと騒動を描く。マウス対応。

平均オッズ 7.25

すでに10年くらい前の懐かしのアニメですが、プレイしてみると、これが案外オモシロイ／ほぼオールスターキャストが当時の声のまんまで登場して、楽しませてくれます。あまり複雑な謎解きもなく、サクサク進んでくれるのもいいですね。渋い隠れキャラも満載よ。 **8**

いまさら「うる星やつら」はないでしょ、っていうのが正直な気持ちかな。ゲーム自体はPCエンジンなどによくあるデジコミが上質になったものって感じだが、原作を知らない今の子供には、いきなりこの世界にはなじめないんじゃない？　基本的に熱烈ファン向き。 **6**

フル画面に近いアニメやつまずきのない自然な展開は「ゆみみみっくす」よりも格段に内容は進歩している。特にセリフのタイミングや全体のテンポの良さは、開発者のこだわりを感じるほど。前半に比べ後半がややー本道だが、ファン心理をよくつかんでます。(ロ) **7**

シナリオ自体に分岐はなく一本道ではあるが、各場面での自由度はかなり高く、じっくり楽しめる感じだ。まさにうる星の世界を“仮想再現”した中で遊ぶ感覚なんだけど、2～3時間で終わるのは少々残念。シナリオも、なかなかよくできてるから、ファンなら買いかな。 **8**

5枠

4月15日発売

バトルファンタジー

マイクロネット／8,400円／ACT／CD

バックアップ（8）／2人対戦プレイあり

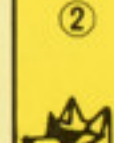
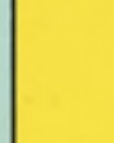
闇の魔王軍の侵攻に対し立ち上がった、10人の戦士達が繰り広げるファンタジー格闘ゲーム。「観戦モード」や「育てるモード」つき。

平均オッズ 4.75

う～ん…。これは格闘マニアでなくとも、ちょっと残念なデキ。珍しくファンタジー系の格闘モノということで期待してたんだけど、全体的に動きもグラフィックも同人ソフトっぽくって、どうもなぁ。でも大げさな生音声はとっても浮いてて爆笑もの。対戦には○？ **5**

キャラも結構多くてバラエティーに富んでるし、必殺技もそれなりに豊富…なのだが、どこかで見たようなものが多く、絵も技も薄っぺらい印象が強いんだよね。各技のバランスもかなり悪いし、どれもその場しのぎって感じだ。でも育てるモードはバカバカしくて○。 **6**

グラフィックがヘタで描き込まれていないし、動きもガチガチ。最近の格闘ゲームに比べると、これはかなりツライと思うぞ。1P用の育てるモードはRPG風でそこそこ楽しめるが、シューティングもオマケ程度で、敵も強すぎる。あの声もイヤ～ンて感じだ。(作) **3**

「ブラックホールアサルト」で格闘モノにも結構手慣れたと思った同社だが、これはまただいぶ後退した感じで残念。コンフィグ系の充実度や多彩なモードなど、単なる格闘モノと違った楽しみをつけようとしているのはわかるが、どれも作りが甘く中途半端。奥も浅い。 **5**

6枠

4月22日発売

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

ポニーキャニオン／7,800円／RPG／CD

バックアップ（1）／1人プレイのみ

テーブルトークRPGの名作「AD&D®」のシステムを使った3DリアルタイムRPG。地下に潜むクサナタールの野望に立ち向かう。マウス対応。

平均オッズ 6.25

「ダンマス」タイプが好きな人向けですね。キャラメイキングは楽しいんだけど、好みの顔がイマイチ少ないのは残念。基本的に魔法の有効度が低いので、ゲームはだいぶツライです。リアルタイム制だから、積極性も必要。ボーッとしてたら、すぐ死んじゃいますよ。 **6**

日本では人気がないようだけど、海外じゃ「ウルティマ」とかと変わらないくらいファンが多いシリーズだし、実際によくできてるゲームだ。古代ミュージックも重厚で渋く非常にいいし、日本語で遊べるのも良い。序盤はマッピングも必要なので、根気がある人にオススメ。 **7**

SFC版よりはいい感じで、ややアレンジされた移植は美しくまとまっていて好感が持てる。だが、もとに比べてキャラの絵がほとんど美化されているのはさすがに大きなお世話だ。美男美女ではなく、ゲソプスなところが男気を感じさせてくれていたのだからな。(渋) **6**

取っつきは悪いけど、移植度自体は悪くないね。ただし時間差を利用したトラップなど、パズル的な謎解きが多く、基本的にシビアなのは好みが分かれるところかな。肉弾戦が主で、戦闘も結構大味気味だしね。パッドだとかなりイライラするので、マウスは必須だよ。 **6**

7枠

4月22日発売

爆伝 〜アンバランスゾーン〜

アミューズ/ソニー・ミュージックエンタテインメント/7,800円/ADV/CD

バックアップ（4）/1人プレイのみ

総監督に爆風スランプ、キャラデザインに赤塚不二夫を起用した音楽アドベンチャー。壊れた世の中を修復すべく、3つの時代を駆けめぐる。

平均オッズ 3.75

ものすごく大ざっぱに言うと、「スイッチ」っぽいんだけど、ギャグのセンスがどうも古いなぁ…。ヘンなデモやイベントがミョーに多くて長いし、ブッとんだ話の展開にもちょっとついていけない感じ。個人的に爆風スランプは、音楽だけにしてほしかったなぁ〜。 **5**

これは爆風スランプが好きとか嫌いとかいう以前に、グラフィックやシステムが練られてない点が目につく。音声がふんだんに入り、爆風の曲が聴けるのはCDらしくていいが、ゲーム展開は時代錯誤な感じだ。プレイヤーの意思がほとんど反映されないのも難点。 **3**

ギャグ満載のコミカルアドベンチャー…を目指したんだろうけど、会話のテンポが悪く、どれもシラケてて笑えない。メガドラ初期に「おそ松くん」があるだけに、いまさら赤塚キャラを使うのもツライでしょ。最後の謎解きもヒドイし、全体的にツラすぎ。（ロ） **3**

なんか「スイッチ」を一夜漬けでいじって、ゲームにした感じだね。内容のほうは、やり直しのきく紙芝居ってノリなんだけど、結局は一本道で、ギャグも古くさいものばかり。爆神の声も本人とはいえ、棒読みで素人っぽいし……。見てるだけの時間が多すぎて残念。 **4**

8枠

4月23日発売

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY

セガ/7,800円/RAC/CD

バックアップ（4）/1人プレイのみ

フジテレビとの共同企画により作られたF1レースゲーム。膨大な秘蔵フィルムが収録されている他、各コースも忠実に再現。監修川井一仁。

平均オッズ 6.25

このオープニングはスゴすぎ！思わず見とれてしまいました。でもゲーム自体は超ムズで、私などは前へ進むことすら至難の技。レースものとしては超上級者向けですね。心して買わないと、かなり大変かも。川井一仁さんが凝りまくったというだけに、設定は◎よ。 **7**

F1観戦にも行く私は、かなり期待してたんだけど、結果は残念ながらいまひとつ。ゲーム環境の設定や感動的なデモ、そして'93年再現モードのアイデアなどは特筆ものだが、肝心のゲームのデキがカクカクしてて残念。これならSLG色を強めたほうが良かったかも。 **6**

ここまでF1の世界をリアルに味わえるゲームはかつてなかっただろう。契約上、一部を除くが、全F1ドライバー＆マシンが実名で登場し、目の前を走る様は見ものだ。それだけにゲーム部分の貧弱さが残念。F1ファンは納得できてもゲーマーは納得いかん。（ロ） **5**

シネパックの驚異的な映像に比べ、とかくゲーム部分が悪く見えてしまうが、かなりやり込めば徹底した本物志向に気づくはず。セッティング、画面構成、クイックターンなど見どころは多い。ただし、エンジン音やトンネル内の処理落ちはイマイチ。F1マニアに。 **7**

9枠

4月22日発売

タントア〜ル

セガ/3,800円/ETC/4M

コンティニュー制/2人通信対戦可能

ゲームセンターなどで人気のバラエティーゲームがゲームギアにも登場。サブゲームを含め、全14種のゲームを収録。バトル、コンペモードあり。

平均オッズ 7.0

とにかくいろんなパズルが入っているのがウレシイですね。人それぞれに得意なゲームや苦手なゲームがあるだろうけど、気軽に何回も楽しめる点はいいところ。これだけで、だいぶお得な気分になれます。でも、この液晶画面では〝忍者どこじゃ〟はツライなぁ。 **6**

声が出ないだけで、あとはメガドラ版とほとんど同じ。移植が簡単なゲームとはいえ、そこで手を抜いていないのがいいね。ゲーム内容ももともとハンディマシン向けなんで、GGユーザーなら買って損はないでしょ。各ゲームの難易度は、若干変わってるので要注意。 **7**

アーケードというより、メガドラ版を移植した感じだ。でも、完成度はやっぱり高い。収録ゲームがやや少なくなってるのはしかたないところだが、GGを意識したゲーム選定とオリジナルゲームが2つ入ってるのは○。ただし対戦するのが面倒になったのは難点。（作） **8**

知能テストっぽいゲームから反射神経ゲームまでいろいろ詰まってるこのゲーム。苦手なゲームが続くとイヤ気がさすのはしょうがないところだけど、GG向きの内容なので、良しとすべきかな。細かい演出がカットされたり、オリジナルゲームがイマイチなのは残念。 **7**

10枠

4月22日発売

女神転生外伝 〜ラストバイブル〜

セガ/5,500円/RPG/4M

バックアップ（3）/1人プレイのみ

'92年12月にゲームボーイで出た同名ゲームの移植。ストーリー、マップ、魔法に若干の改良もされている。人類誕生前の第5惑星で冒険が始まる。

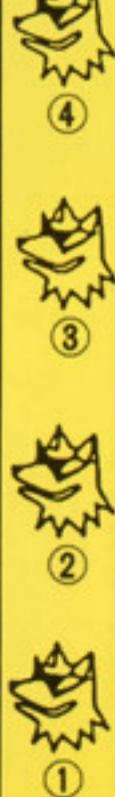
平均オッズ 7.25

さすがに「女神転生」の外伝というだけあって、中身が濃いですね。本家に比べると世界観はやや弱いけど、2D画面構成なので、「ドラクエ」的な楽しみがお手軽に味わえます。いつでもセーブができて親切だし、シナリオも結構面白いからGGを持ってない人も注目よ。 **7**

いちおう「女神転生」シリーズの外伝だけど、本家とはほとんど別物と考えていい。GB版は某社で攻略本を作った私だが、カラーになって遊びやすいし、新たな追加部分もあって、かなりうまい移植になってると思う。でも通信機能を使った魔獣対戦がないのは残念？ **7**

シナリオが重くなりがちな本家「女神転生」シリーズに比べて、このGG版はサクサクと楽しめる手軽さがウリだ。フィールド型の画面構成は万人向けだし、魔獣合成といったメガテンシリーズならではの面白さも存分に味わえる。意外と長く遊べるのもいいぞ。（ロ） **7**

これは面白いね。メガドラ系には安心して遊べるRPGが少ないんだけど、その点これはファミコン系のRPGのノリでかなり楽しめる。特に魔獣との交渉や魔獣合成は普通のRPGとひと味違ってて、ハマること間違いなし。バランスが悪い部分もあるが、これは買いだ。 **8**

⑦
⑥
⑤
④
③
①

11枠

4月22日発売

GPライダー

セガ/3,800円/RAC/4M

通信2人プレイあり

3種類のバイクを駆使して競うレースゲーム。4つのコースでタイムアタック、トーナメント、グランプリ、ワールドツアーモードなどが遊べる。

平均オッズ 5.5

コーナーリングがそれほどキツくないので、操作に気をとらわれずスピード感を満喫できるのがいいですね。3種類のバイクから選べるあたりは、なかなか本格的なんだけれど、その違いがイマイチわかりにくいのは残念なところ。コースももっと多ければ良かったな。 6

なんだか懐かしい雰囲気だけど、個人的には先月の「ソニックドリフト」に比べて、かなり遊べると思う。GGらしい、手軽な操作感覚もいいし、グラフィックも悪くない。ただし、淡々と走る感じが強いので、もう少し継続して遊べるモードがあればよかったのだが。 6

名前は変わっちゃってるけど、どう見てもコレは「ハングオン」のリメイク版。見ためや操作感覚は結構がんばってるけど、高速でS字カーブを曲がると、コーナリングの切り返しに不自然な変化を感じるのは少々気になるところ。全体的に作り込みの甘さあり。(ロ) 5

今まで出なかったのが不思議な「ハングオン」タイプのゲームだね。ゲーム自体はそんなに難しくはないんだけど、コースやバイクの差にメリハリがなく、あんまり白熱できないのが残念。雰囲気で走らせるのもいいが、せめてBGMぐらいはほしかったところかな。 5

⑥

⑤

④

③ ②

①

12枠

4月29日発売

NBA JAM

セガ/3,800円/RAC/4M

バックアップ(1)/通信2人プレイあり

メガドラでも出る、2on2のバスケットボールゲームがゲームギアでも登場。54名からなるNBAの実名選手達を使い、対戦を繰り広げる。

平均オッズ 5.25

バスケットと言っても、2on2なので操作が簡単。GGでも見づらくないのがイイな。度肝を抜くようなスーパーダンクやラフプレイも気持ち程度に健在です。派手な演出がありますが、注意しないと見落としそうな細かい動きも、こだわりが感じられていいですよ。 6

GG向けの手軽なバスケットゲーム。同時に発売されるメガドラ版に比べても、そんなに大きな違いはないと思う。かなりオーソドックスで、安心して遊べる半面、物足りなさもあるのは確か。駆け引きのポイントになるディフェンスがアバウトなのも残念な感じ。 5

メガドラ版とは比べられないから単体として見るぞ。まず操作が軽いのがいいし、グラフィックもがんばってる。だが画面全体が見にくくて、遊びにくいのは×。特に画面に4人全員入ると狭っ苦しいんだよな。データはよく入ってるがイマイチ楽しさがないぜ。(作) 5

ハデなダンクシュートとスピーディーさがウリのゲームだけに、GGの小さな画面でチマチマ動かれても、どうも面白味は半減してしまってる感じだね。キャラの動作もかなり遅くなってるし、全体的に大味だ。でもGGソフトとしてはこんなものでいいのかな? 5

⑥ ⑤ ④ ③ ② ①

from BEメガ編集部

先月の話題作ラッシュに比べると、今月はちょっとラインナップがさびしい感じかな。一部でかなり点数の低いゲームもあるけど、それとは別に最近のゲームギアソフトの好調さも目を引くね。来月は、期待度ナンバーワンの「ソニック3」が登場してくるから、もう少し待つべし。

なんだかさびしいな~

今月はちょっと低調かな? 「ドラゴンボールZ」はSFC版を持ってない人はもちろん、持ってる人も余裕があれば試してみてほしいな。MDの「NBA」は、対戦だとかなり遊べます。案外これが今回の私のイチ押しかも。「うる星」も(たぶん)ファン納得のデキだし、「ヘブンリー」は、あのこだわりとビジュアルは仰天もので必見です。ちょっと難しいすぎるけど、F1マニアなら大丈夫?「ラストバイブル」はオススメ度高し。

GGソフトが好調だよ

大作と呼べるものはないけど、欲しいタイトルがいくつか目についた今月。メガドラでは「NBAJAM」「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」が良い。最近は海外の人気ゲームがほとんどロスタイムなしに、しかも日本語で楽しめちゃうんだから、選択肢が広がっていいよね。あと、ゲームギアは「タントア~ル」「ラストバイブル」が案外いいセンいってる。だけど私は3DOも買うつもりだから(「ロードラッシュ」が良さげ)、節約しないと。

遊べるゲームも多いぞ

期待の「ドラゴンボールZ」は、対戦モノとしてはそこそこ遊べるけどSFC版と比べると動きがやや粗いのが惜しい。今月のオススメは技術力で「うる星やつら」、マニア度とBGMのカッコ良さで「ビホルダー」、次点に「ドラゴンボールZ」を挙げたい。その他は…F1好きなら「ヘブンリーシンフォニー」を安くなってから買うのも一興だ。GGは「タントア~ル」のデキが素晴らしい。「ラストバイブル」もやり込みたいデキだ。(ロ)

評価に困った今月…

今月は前人気の高かったソフトもあったので、楽しみにしてたけど、結果のほうは「困ったなぁ…」っていう感じだったな。「ドラゴンボールZ」は、グラフィックが甘いけど、とりあえず原作ファンにはオススメ。「ヘブンリー」も単にレースゲームが好きな人にはオススメできないが、F1マニアにはオススメできると思うぞ。とりあえず今月は「ラストバイブル」「うる星やつら」が買い。でも、困ったソフトも多いのは残念。

読者参加型企画

BEメガ 読者レース Vol.38

JUDGMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価（再評点）してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今月号の締切りは5月4日、当日消印有効です）。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ファンタシースター 千年紀の終りに	RPG	9.184
2	4	シルフィード	SHT	9.0498
3	5	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編	TAB	9.0272
4	2	ガントレット	A・RPG	8.9805
5	6	ぷよぷよ	PUZ	8.9761
6	3	夢見館の物語	VIC	8.9674
7	7	ガンスター ヒーローズ	ACT	8.9484
8	11	ゆみみみっくす	ADV	8.9145
9	9	テクモ スーパーボウル	SPT	8.8888
10	12	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8739
11	16	ウイニングポスト	SLG	8.8734
12	13	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8228
13	14	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	ACT	8.8115
14	15	シャイニング・フォース	RPG	8.803
15	17	Jリーグプロストライカー完全版	SPT	8.7912
16	8	フラッシュバック	ACT	8.75
17	—	NFLフットボール'94	SPT	8.75
18	19	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.7045
19	18	シャイニング・フォースⅡ ～古えの封印～	RPG	8.6963
20	21	ストリートファイターⅡダッシュプラス	ACT	8.6366
21	23	THUNDER FORCEⅣ	SHT	8.6261
22	20	ペブルビーチの波濤	SPT	8.625
23	10	ダイナブラザーズ2	SLG	8.6229
24	24	サンダーホーク	SHT	8.6222
25	26	ランドストーカー ～皇帝の財宝～	A・RPG	8.6088
26	25	ラングリッサー	SLG	8.6087
27	22	Jリーグプロストライカー	SPT	8.5949
28	27	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5947
29	28	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5407
30	30	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5198
31	29	三國志Ⅲ	SLG	8.5129
32	34	スラップファイト	SHT	8.4324
33	31	バトルマニア大吟醸	SHT	8.4237
34	—	マイクロコズム	SHT	8.3846
35	36	武者アレスタ	SHT	8.3513
36	37	レッスルボール	SPT	8.3384
37	35	ファイナルファイトCD	ACT	8.3337
38	32	アラジン	ACT	8.3316
39	38	アイラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3281
40	39	レンタヒーロー	A・RPG	8.3255
41	40	パーティークイズMEGA Q	QIZ	8.3251
42	41	THUNDER FORCEⅢ	SHT	8.3071
43	33	マイト・アンド・マジックⅢ	RPG	8.2941
44	42	アリシア ドラグーン	ACT	8.2902
45	44	ナイトトラップ	VIC	8.2741
46	43	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2678
47	45	プロフットボール	SPT	8.2653
48	46	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2633
49	52	太閤立志伝	SLG	8.2622
50	48	ドラゴンズ リベンジ	PIN	8.2529
51	51	PGAツアーゴルフⅡ	SPT	8.25
52	47	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2427
53	49	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2372
54	55	提督の決断	SLG	8.2187
55	53	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.2033
56	54	スタークルーザー	ADV	8.1956
57	61	騎士伝説	SLG	8.1904
58	57	マーブルマッドネス	ACT	8.1818
59	50	ロード・ラッシュⅡ	RAC	8.16
60	56	バトルマニア	SHT	8.1505
61	58	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.1296
62	59	デビルクラッシュMD	PIN	8.1128
63	64	ワンダーボーイV モンスターワールドⅢ	ACT	8.0964
64	62	スーパーモナコGP	RAC	8.0895
65	63	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.0822
66	65	スーパー大戦略	SLG	8.0708
67	67	重装機兵レイノス	ACT	8.068
68	74	デザートストライク 湾岸作戦	SHT	8.0638
69	68	ナイトストライカー	SHT	8.0627

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介

安心できる定番スポーツと、新機軸のCDシューティング。マニアならずとも押さえたい「本命」だ。

17着 前回— NFLフットボール'94

セガ／'94・2・4
8,800円／SPT／16M

全投票平均点	8.75
本誌の平均点	7.0

選手の動きが実写に見えるほどリアルで最高のデキ。少し難しいところもあるが、慣れてしまえば、思わず叫びながらプレイしてしまうほど盛り上がる、実況音声がとにかくいい。パスをタイミングだけで投げるのはちょっと…という気もするが、勝った時は最高に気持ちがいい。（群馬県・高根沢哲広・17歳）数あるアメフトゲームの中でも、これは一番マニアックでとっつきにくい感じ。やけに敵のパスが通りやすいのも引っかかるところだ。初心者は少々ツライかも。（群馬県・久保善計・21歳）
★全選手実名でリアルさもアップ。英語実況もグーだぞ。

34着 前回— マイクロコズム

ビクターエンタテインメント／'94・2・25
8,800円／SHT／CD

全投票平均点	8.3846
本誌の平均点	7.5

ゲーム内容だけを見ると、スタイルが古くさい、難易度が高い、ポーズがかけられないなど、アラはいくらでも出てくるが、動画関係はとにかく絶品。オープニングや中間デモはもちろんのこと、ゲームオーバー画面まで凝りに凝りまくっているのには、ただただ驚嘆。自機のパイロットの凍りついた表情は爆笑ものだぞ（笑）。（大阪府・児玉誠・22歳）音楽がちょっとイカしてて、努力次第でクリアできるのが○。でも、方向キーの操作反応がかなり遅いのは大きな難点。（東京都・佐藤幸司・18歳）
★ゲーム部分の古さはデモで挽回？ 演出で魅せるぞ。

○対抗単穴馬紹介

一見地味だが、どちらも味のある海外ゲーム。通好みの「対抗単穴」2本だ。

154着 前回— ミュータントリーグ・フットボール

EAビクター／'93・9・10
8,900円／SPT／8M

全投票平均点	7.4
本誌の平均点	6.5

ミュータント達にアメフトをさせるのは面白いが、普通のアメフトゲームでは見ることのできない数々の演出は、まさに痛快の一言。システムも意外と洗練されている感じだし、他に類を見ないタイプのノリもいい。ただし相手ディフェンスにタックルされると、振り切ることがほとんどできないのは少々困りもの。（静岡県・田中拓・20歳）かなりアメリカンな雰囲気のゲーム内容に、音楽もマッチしていてグー。普通のアメフトゲームに飽きたら、コレをやるべし。（茨城県・根本誠・19歳）
★EA独特のバ◎ノリが最高。意外と遊べる1本だぞ。

171着 前回— ウインターオリンピック

セガ／'94・2・11
7,800円／SPT／16M

全投票平均点	7.3
本誌の平均点	5.25

まず操作が難しい。特にモーグルだと、タイミングよく十字キーを左・右・左・右と押さないと、スピードも出ないし、ジャンプすらもできない。難易度のレベルも高すぎで、レベルが1じゃないとツライのはちょっと……。グラフィックとか操作感は、それなりに良かったのだが。（北海道・阿達直樹・17歳）やっぱり金メダルを狙える"スキージャンプ"が良い。これは友達みんなとやると、盛り上がること確実／ でも、他の競技はちとキツイかも……。滑降は爽快だぞ〃（福岡県・山下大輔・19歳）
★全国で盛り上がった冬季五輪。季節モノでタイムリー？

オッズ表A・B・C寸評 新作ラッシュを前にまた波乱！

まずは大作、優良、中堅作の集まってくるA・B・C表の動向だが、今月は先月首位に肉薄してた「ガントレット」が8点台に落ちたため、「ファンタシースター」が3ヵ月連続1位の座を守る形に終わった。他でも「夢見館」「フラッシュバック」「ダイナ2」など、去年末のソフトが軒並み順位を落とし、より安定した評点に落ちつきつつあるようだ。次回はついに「V.R.」や「ベアナⅢ」などの新作がドッと乱入してきそうだから、上位陣はまさに激戦必至。見ものだぞ。

●その他欄外

やっと登場3本目。

208着 前回— NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ

EAビクター／'93・7・30
8,900円／SHT／16M

読者	6.909
本誌	6.5

他社に先行してNBAものを3本も出したのはいいけど、どれも内容は同じで、動きがカクカクしてるのもいっしょ。でも内容は結構正統派なので、安心はできる。データが古く、地味なのが残念。（滋賀県・山田史朗・18歳）

【場外馬券場！】まずは恒例のオッズ予想ゲームの結果だ。今回登場の「幽☆遊☆白書外伝」のオッズはご覧の通り4.8だったけど、今回はなんとピッタリ賞が2人も出たのだ。というわけで愛知県の中島正敏くんと群馬県の鈴木国次くんには、各ソフト2本だ／

△単穴馬紹介

どれもようやく10票集まった休養馬4本。平均点のわりに好評な(?)「単穴」だ。

211着 前回 — ブギウギ・ボーリング

ビスコ／'93・12・10
6,800円／SPT／4M

全投票平均点	6.9
本誌の平均点	5.5

見ためは子供っぽくてイマイチ地味だが、友達4人とスペアモードで遊べば意外と楽しめる。ボールにスピンや強弱をつけることも簡単にできるし、「じゃま」するという要素もなかなか面白い。でも1人で遊ぶと空しくなることや、操作がやや大ざっぱになりがちなのは残念なところ。システム的に、もう少しやりようがあった気もするが、こんなものかな。(京都府・岬忠弘・18歳) 一言だけ！ 口からボールを出すエイリアンに、右利きとか左利きとかあるのか(笑)？ (福岡県・山下大輔・19歳)

★メガドラ唯一のボーリングもの。子供向けでお手軽？

257着 前回 — メタルファング

ビクターエンタテインメント／'93・12・17
6,800円／RAC／4M

全投票平均点	6.4
本誌の平均点	5.5

グラフィックのカッコ良さは一見の価値ありだけど、初プレイであっけなくクリアできる簡単さは×。ボーナスゲームで1回でも勝っちゃうと、まずクリアできると思っていい。難易度が変えられないのも、不満ではあるが、この簡単さが結構良かったりもする。2P対戦がキツイのと、チームが決められてるくせに強いチームと弱いチームの差がありすぎるのも×。暇潰し用に。(岐阜県・田代智文・15歳) さんざん待たされたけれどハッキリ言ってク○ゲー。雰囲気はいいが…。(大阪府・林耕平・19歳)

★ゲーム部分は地味で短いけれど、サイバーさは好印象。

284着 前回 — 信長の野望・全国版

光栄／'93・9・15
8,800円／SLG／4M

全投票平均点	6.2
本誌の平均点	5.5

方言モード、マウス対応など結構良い感じ…。だがしかーし！ 敵が強く難しすぎ。敵国に攻め込んでいると、自分のターンが回ってくるまでに、まわりの国に攻め込まれてすぐ死んでしまうし、内政が大切なゲームのわりに、年4回のターンってのもキツすぎる。内政に精を出してて、いつのまにか寿命がきて死んでしまうのも、ちょっと…。(北海道・佐藤智彦・18歳) シンプルすぎるゲームだが、COMとやらずに何人かでやると簡単で面白い。でも跡継ぎ制がないのは×。(千葉県・南浩一・19歳)

★初心者用といいつつ本当は超ムズ。奥深さもイマイチ？

325着 前回 — フリントストーン

タイトー／'93・11・19
3,880円／ACT／4M

全投票平均点	5.6
本誌の平均点	5.75

やった最初のほうは少し意地悪すぎてムカついたけれど、やり込んでみるとそうでもない。メチャメチャ安い価格設定もうれしいし……。でも、カートリッジの裏はなんで"TAITO"じゃなくて"SEGA"なの？ (奈良県・村山務・16歳) ひょうきんな主人公のフレッドに、ひょうきんなゲーム内容…と思わせといて、じつはハードで超シビアな難易度はないよなって感じ。各面で違うゲーム展開が楽しめるからそれなりに先に進みたくはなるが、この値段ならこんなもんかな？ (東京都・田中祐一)

★チープな音楽と昔風のアクション。タイトー頑張れ？

×要注意馬紹介

これまたようやく出た海外スポゲー1本と人気漫画のゲーム化作品。ちと危険な「要注意馬」だ。

332着 前回 — ジョーダンVSバード ONE on ONE

EAビクター／'93・8・20
8,900円／ACT／4M

全投票平均点	5.5
本誌の平均点	5.75

3on3ならまだしも、1on1ではやっぱり盛り上がらない。ジョーダン、バードともに引退してしまった今となってはねぇ…。(長野県・高橋利和・18歳) とりあえず遊べないゲームではないし、シンプルな内容は気分転換にちょうどいい。でも、定価のことを考えると、物足りないのも事実。2〜3,000円ならいいけど。(神奈川県・吉川壽男・21歳) かなりク○ってるゲーム。NBAファン向けのバスケものと思ったら3時間後にはキャビネットへ。しかも4Mで8,900円！(笑) (北海道・中尾哲郎・16歳)

★スーパースターが激突！ 2人対戦なら結構楽しめる？

362着 前回 — 幽☆遊☆白書外伝

セガ／'94・1・28
8,800円／ADV／16M

全投票平均点	4.8
本誌の平均点	4.75

絵はたいして動かないし、BGMもいまひとつ。やっぱりアニメ作品でこういった類のゲームを作るならCDソフトにするべきだと思う。ゲーム内容的にもアドベンチャー、アクション部分ともに大昔のファミコンゲームといった感じだし、全部で1時間半ほどで終わってしまうくせに、8,800円というのも高い。また大きいはずしを出しましたねセ○さんって感じ。(茨城県・石川貴史・16歳) ザコからボスまで敵がヘボイし、エンディングもしょぼい。これでは原作が浮かばれないぞ。(埼玉県・西田雄一)

★期待度は高かっただけに少々残念。他機種版にも負け？

場外馬券場 馬主の声

●サターンに対抗してメガドラは「ジュピター」と呼ぼう。ムーンクリスター…。(宮城県・篠田勇・15歳)

●「ファンタシースター」のパイクは全然役に立たない……。(新潟県・高橋優太・13歳)

●「ベアナIII」のアクセルが老けた……。放射能の影響か？ (東京都・石田崇史・22歳)

●最近のオッズ表Eからは、世紀末を感じる。(神奈川県・牧田健一郎・26歳)

●「ファイナルファイトCD」を980円で買った。松崎しげるが歌っていた。(島根県・安達吾郎・18歳)

●ハド○ンがセガなら「林原めぐみのハートフル○○」なんてソフトを出すはずだ。(岩手県・柄沢優木)

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
70	79	ザ・スーパー忍	ACT	8.0617
71	69	鋼鉄帝国	SHT	8.0616
72	72	ザ・スーパー忍II	ACT	8.054
73	75	幻影都市 —ILLUSION CITY—	RPG	8.0526
74	70	球界道中記	SPT	8.0501
75	76	チェルノブ	ACT	8.043
76	73	ダイナブラザーズ	SLG	8.0387
77	71	F22インターセプター	SHT	8.0338
78	77	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	8.0235
79	78	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0196
80	60	リーサルエンフォーサーズ	SHT	8.0126
81	83	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9976
82	85	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	7.9937
83	80	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9924
84	82	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9825
85	84	ノスタルジア1907	ADV	7.9763
86	91	大航海時代	SLG	7.9687
87	86	アウトラン	RAC	7.9639
88	90	雀皇登龍門	TAB	7.9629
89	88	三國志II	SLG	7.9628
90	87	戦場の狼II	ACT	7.961
91	93	タイムギャル	ACT	7.9597
92	92	エクスランザー	SHT	7.9426
93	94	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9422
94	89	慶応遊撃隊	SHT	7.9375
95	96	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.9358
96	95	サンダーストームFX	SHT	7.9321
97	97	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9209
98	100	ロードブラスターFX	RAC	7.9031
99	66	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8974
100	104	鮫！鮫！鮫！	SHT	7.8788
101	98	修羅の門	SLG	7.8735
102	99	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	7.872
103	101	バハムート戦記	SLG	7.8716
104	106	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8632
105	103	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8629
106	102	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8605
107	105	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.852
108	120	バリ・アーム	SHT	7.8372
109	107	メガロマニア	SLG	7.8309
110	109	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.8125
111	110	ジャガーXJ220	RAC	7.8
112	111	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	7.7931
113	112	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7557
114	113	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7556
115	80	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(MEGA-CD版)	SLG	7.7333
116	108	マクドナルド 〜トレジャーランド・アドベンチャー〜	ACT	7.7307
117	115	聖魔伝説3×3EYES	RPG	7.7176
118	117	ソーサリアン	A・RPG	7.71
119	116	アフターバーナーII	SHT	7.7081
120	124	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.7017
121	119	ボールジャックス	SPT	7.6956
122	123	ツインクルテール	SHT	7.6914
123	118	CRYING 〜亜生命戦争〜	SHT	7.6796
124	127	ランパート	SLG	7.6666
125	122	ゴールデンアックス	ACT	7.6628
126	125	マスターズ・オブ・モンスターズ	SLG	7.6512
127	126	F1サーカスMD	RAC	7.6434
128	128	大魔界村	ACT	7.6331
129	129	チキチキボーイズ	ACT	7.6266
130	130	コラムス	PUZ	7.6099
131	131	スイッチ	ETC	7.5795
132	132	グランドスラム	SPT	7.5714
133	133	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.5659
134	135	ロード・ラッシュ	RAC	7.5569
135	134	ゼロウィング	SHT	7.5517
136	136	乱世の覇者	SLG	7.5515
137	137	ダライアスII	SHT	7.5425
138	139	スピードボール2	SPT	7.5303
139	140	ソーサルキングダム	RPG	7.5281
140	121	雀豪ワールドカップ	TAB	7.5263
141	138	クルードバスター	ACT	7.5155
142	141	空牙	SHT	7.5037
143	187	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4オルゴール	VCS	7.5
144	146	紫禁城	PUZ	7.4836
145	144	エレメンタルマスター	SHT	7.4743
146	145	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4742
147	147	ビットファイター	ACT	7.4604
148	148	サイドポケット	TAB	7.4418
149	150	グレイランサー	SHT	7.4336
150	143	プロホッケー	SPT	7.4285
151	142	コラムスIII対決！ コラムスワールド	PUZ	7.423
152	149	ジノーグ	SHT	7.4215
153	153	デビッド・ロビンソン バスケットボール	SPT	7.409
154	—	ミュータントリーグ・フットボール	SPT	7.4
155	152	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.3954

【場外馬券場2】お次の発表は前号登場した「龍虎の拳」の着順予想の結果だ。結果は248着と、かなり難しいものになったが、欄外予想屋が意外にも2着違いの246着と予想していたため(たまにはやるな)、なんとか4名の人が正解していたのだ。というわけで、厳正な抽選の結果、島根県・佐々木俊男くん、富山県・五十嵐貴史くん、大阪府・島田昭博くんの3名にソフト1本プレゼントするぞ。

オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2〜3ヵ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
156	154	T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.3736
157	155	エル・ヴィエント	ACT	7.3718
158	156	レミングス	PUZ	7.3684
159	157	グラナダ	SHT	7.365
160	159	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	7.3636
161	160	スプラッターハウスPART2	ACT	7.3625
162	114	中嶋悟監修F-1 スーパーライセンス	RAC	7.36
163	161	ゲイングランド	ACT	7.3478
164	162	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3407
165	158	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.3333
166	163	トージャム&アーム	ACT	7.33
167	165	スーパーバレーボール	SPT	7.3218
168	177	ウルトラマン	ACT	7.3103
169	164	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.3058
170	151	LHXアタックチョッパー	SHT	7.3043
171	—	ウインターオリンピック	SPT	7.3
172	166	ストライダー飛竜	ACT	7.2893
173	171	スノーブラザーズ	ACT	7.2884
174	168	アークス・オデッセイ	ACT	7.2703
175	176	R.B.I.4 ベースボール	SPT	7.2619
176	173	Hard Drivin'	RAC	7.2615
177	170	三国志列伝 〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.259
178	167	スプラッターハウスPART3	ACT	7.2589
179	172	ゴールデンアックスII	ACT	7.2507
180	169	三國志III〈MEGA-CD版〉	SLG	7.2478
181	175	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2471
182	180	ヴィクセン357	SLG	7.1959
183	178	魔王連獅子	ACT	7.1851
184	179	ロイヤルブラッド	SLG	7.1785
185	184	アークスI・II・III	RPG	7.1688
186	182	エイリアンストーム	ACT	7.1493
187	181	マジンサーガ	ACT	7.1467
188	185	電忍アレスタ	SHT	7.1233
189	189	ローリングサンダー2	ACT	7.0938
190	188	エリミネートダウン	SHT	7.0937
191	191	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0781
192	190	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動／	ADV	7.0714
193	183	キングサーモン	SLG	7.0526
194	199	ペーパーボーイ	ACT	7.0294
195	194	ワールドカップサッカー	SPT	7.0293
196	186	笑ゥせぇるすまん	ADV	7.0256
197	195	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0158
198	193	雷電伝説	SHT	7.0145
199	196	ファイティングマスターズ	ACT	7.0129
200	197	ダーク・ウィザード 〜蘇りし闇の魔導士〜	SLG	7.0
201	200	THUNDER FORCE II MD	SHT	6.9897
202	201	ロードブラスターズ	RAC	6.9705
203	203	シムアース	SLG	6.9583
204	202	エアロブラスターズ	SHT	6.9377
205	204	ヘルファイアー	SHT	6.9343
206	198	パワーモンガー	SLG	6.9333
207	215	TOP PRO GOLF 2	SPT	6.9166
208	—	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ	SPT	6.909
209	207	ガイアレス	SHT	6.9072
210	205	忍者武雷伝説	SLG	6.907
211	—	ブギウギ・ボーリング	SPT	6.9
212	209	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.8947
213	206	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.8888
214	208	ファステスト・ワン	RAC	6.8884
215	217	ゾウ／ゾウ／ゾウ／レスキュー大作戦	ACT	6.8695
216	211	マーベルランド	ACT	6.8685
217	210	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8652
218	248	龍虎の拳	ACT	6.8541
219	213	雀偵物語	TAB	6.8532
220	214	オリンピックゴールド	SPT	6.8493
221	212	ギャラクシーフォースII	SHT	6.8428
222	218	デトネイター・オーガン	ADV	6.83
223	219	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.8118
224	220	TEL・TELスタジアム	SPT	6.8091
225	216	シャドーダンサー	ACT	6.808
226	222	メガパネル	PUZ	6.788
227	224	AYAサイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3	VCS	6.7816
228	221	バトルゴルファー唯	SPT	6.7806
229	232	Aランクサンダー 誕生編	ADV	6.7792
230	226	ダイナマイトデューク	ACT	6.737
231	225	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7333
232	192	NBAバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	6.7241
233	229	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.7027
234	228	ソル・フィース	SHT	6.6907
235	223	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.6891
236	227	アンデッドライン	SHT	6.673
237	239	スライムワールド	ACT	6.6444
238	230	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.641
239	244	アルスラーン戦記	SLG	6.6296
240	233	デンジャラスシード	SHT	6.6279
241	243	OutRun 2019	RAC	6.625

名馬の厩舎

Written by 田中モサク

これに賭ければ……Vサイン！

38R	10着	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—
親馬	セガ	
出生日	'91・6・21	
売値	8,700円	
馬場種別	シミュレーション	
馬体重	8M+B・3	
騎乗定員	7人まで対戦可能	

出走回数	33
過去の着順成績	①②②②②②②④③③② ②③③③③②⑤⑥⑤⑥⑥ ⑥⑤⑤⑥⑥⑧⑧⑩⑩⑫
本38レースの読者平均オッズ	8.8739
BEメガ編集部の平均オッズ	8.0

厩舎情報 アドバンスド大戦略 ひとくちメモ

セガのメガドラソフト52作目。前作「スーパー大戦略」登場直後に企画が持ち上がり、2年以上の開発期間をかけて誕生したこの作品は、第二次世界大戦のヨーロッパを舞台にしたセガの完全オリジナル作品だ。ユニット数は約500。キャンペーンモード（ドイツ軍のポーランド侵攻から第三帝国崩壊までを40数種の戦場で再現）とスタンダードモードがあり、ゲームのバランス取りだけでも、じつに1年近くがかけられたといわれる。裏技はマップエディタなど多数あり。

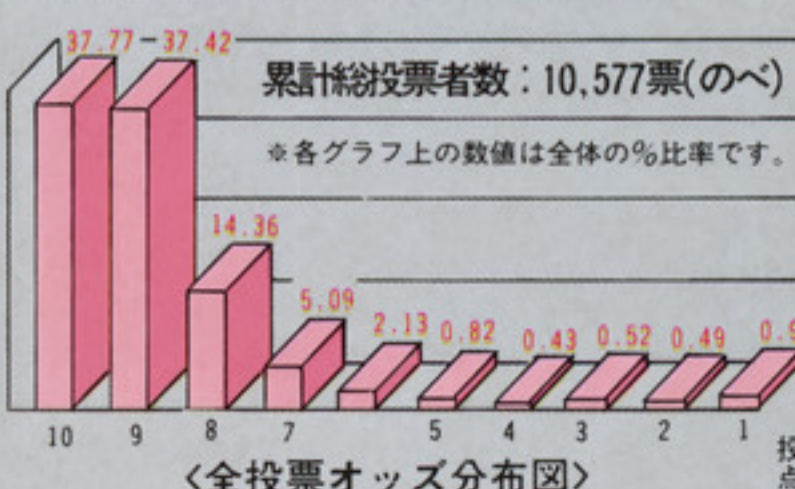
「アドバンスド大戦略」ファンの中には、パソコン版「大戦略II」にハマッた人が多い。僕もその1人だったが、おかげで寝不足にはなるし、仕事も手につかなかったほどだ。でも、このゲームをやり込んでいくと、コンピュータとの戦いでは物足りなくなり、プレイヤー対戦、索敵モード、天候などのシステムが欲しくなってくる。

そんな時、僕は「アドバンス大戦略」の企画を聞かされてびっくりした。アドバンスドには、大戦略ファンが望んでいたシステムや機能がほとんど入っていたからだ。陸海空の戦い、天候、索敵や通信対戦はもとより〝ユニットの進化〟には驚かされたものだ。500種近くの古いユニットが登場するこのゲームをユーザーにわかるように作りあげてしまったのも見事としか言いようがない。内容は第二次世界大戦のヨーロッパが舞台となっていたが、テストプレイをしてみると、ユニットの配置やマップまで、まさに当時のヨーロッパ戦線が再現されていたのは感動ものだった。だが歴史を忠実に再現しようと作ってあるため、ゲーム後半にアメリカとソビエトが参戦すると、プレイヤーはなかなか勝つことができない。ドイツがアメリカとソビエトを相手にしたことが、いかに無謀だったかということがゲーム上でも再現されているのだ。当時、僕は開発者に後半の難易度は高すぎるのでは？と聞いたことがあるのだが、「後半はゲームに勝たせるために作っていない」と明言されてしまったのを覚えている。確かに、実際のヨーロッパ戦線のドイツは後半にゲーム以上の苦しい戦いを強いられている。それが体験できるところにこのゲームのすごさがあるのだ。もしも、やり残したことがあるとしたら、各国の将軍の作戦や戦略を思考ルーチンで再現できなかったことだろう。開発スタッフもそれができれば完璧だったと言っている。これだけの思い入れが開発者にあったからこそ、このゲームは今でも根強い人気があるのだろう。このゲームが好きな人には、ヨーロッパ戦線の映画を見ることをオススメする。アドバンスドが、ドラマとなって目の前に再現されると思う。

今月の書き手はメガドラ攻略本の大御所田中モサクだ。某徳○系で活躍中。

BEメガデータ馬券

題材的な問題から、海外市場での販売がされていない「アドバンスド大戦略」だが、国内ではロングセラーを続け、なんと15回にわたる再販がかけられている。累計販売本数もメガドラソフトで11位の位置（セガのみ対象）につけており、店頭での入手も店によって比較的容易だ。得票分布図は10点、9点台が驚異的な比率を占めており、読者の評価も上々だぞ。

〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！ アドバンスド大戦略白黒情報

これほど本格的なシミュレーションは、他機種にもないほどスゴイ。豊富なデータ、キレイなグラフィック、索敵のON、OFFで調整できる難易度も良い。裏技を使えば本当に一生遊べるほどのデキだが、後半はメチャクチャに難しく、どうやったら敵を倒せるんだ！ってぐらい、手のつけようがない。（東京都・一宮正・23歳）ゲーム自体は良いデキだが、後半の思考時間が長すぎ。でも、キャンペーンをやってるとひとつひとつの兵器に愛着もわく。やり込むほどに味の出る1本だ。（山形県・立花慎二・20歳）

ここにも書けない数々の困難を経て発売されただけに、完成度はかなり高いね。進化、索敵、リアルな感闘シーンなど見るべき点も多いぞ。続編は出るか？

名馬に送る今月の格言

セガで一番粘った長期開発ソフトがコレ この完成度のせいで続編は作れなくなったとか？

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「たいちょー、大変ですぅー！ 我がCM探偵団がGGの読者レースにページを取られそうですぅー!!」「なにー！ 予想屋、テメーどーゆーつもりだぁー!!」「イテテテテッ、……なにー！ 聞いてねぇよぉ。編集のアニキィ、どーゆーことだよー」「心配するな、こっちのページが増えるだけだ」「あっそ、オラ帰んな探偵団」…てなわけで、「V.R.」はもち1着よ。

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける　作山軍曹

エクスランザー

●セガ
●'93・5・28発売
●7,800円
●SHT
●1人プレイのみ

読者	7.9426
本誌	7.25

「EXランザァー！」こう叫ぶとカッチョイイな。ところで数多く出ているハードには、必ずといっていいほどマニアックなメカロボットアクションが存在する。PCエンジンなら「ヴェイグス」。スーパーファミコンなら「ヴァルケン」などがそれだ。もちろんメガドライブにも、初期ではあるが「重装機兵レイノス」なんて名作がある。読んでるそこのお前、「お、作山軍曹がなんだかマジメな話してんぞ。こりゃ雨が降るんじゃねぇか!?」なんて思ってるだろ。安心しろ(ナニを?)。

て、「EXランザー」だ。マニアは「イーエックス・ランザー」って発音するんだぜ、覚えとけよ。てだ、このゲームの何がスゲーッかって言うと、とにかくしっかりした設定とシステムがいいんだよな。自機の特殊武器は光エネルギーで回復し、そのエネルギーは、バリアエネルギーにも転換可能ときてる。シールドを回復するには、コンバーターを見つけて入るか、ミニコンバーターを取るしかないってワケだ。このシステムのおかげで単なるアクションゲームではなく、戦略性も必要になっているのがシビレるぜ。それと、やっぱステージ構成もオモシレーよな。樹海あり、富士山をのぞむ湖あり、超高層ビルあり、多重スクロールあり、モハメッド・アリ……ちがーう！　まぁ落ち着け。要は先の読めない展開ってのが、すげーワクワクしちまうのよ。しかもステージごとに攻略方法が違うのもいいぜ。速攻でいくか、じっくり戦うかとか、いろいろ楽しめるのな。もちろん、キャラのデザインもカッチョイイぜ。自機はもちろん、支援機とかもカッチョイイぜ。ドット1つ1つに意味がある感じなのよ。ホント細かすぎって感じだぜ。でも、そこにホレるのよ。このこだわりこそオレ達メカマニアの求めていたのはモノなんだよな。いやー、いいとこばっかのゲームだね。オレなんかヒマさえあれば遊んでるぜ、もう難易度ヘビーでも楽勝だからな。でもよ、最後にひとこといわせてくれ。あのな……。

エンディングはヘボイなぁ……

◆パーティークイズMEGA Q (セガ)

セガタップに本格的に対応したセガオリジナルのクイズゲーム。クイズ番組風に予選や特番などで展開される。

私の推奨馬　ホンダべるの

え〜コホン、みなさん、私はなんと「カルトQ」の予選を満点で通過し、「スーパー○リオクラブ」のクイズ大会で優勝したことがあるのです！　これがなにを意味するかと申しますと、その経験を生かして「MEGA Q」のレビューを書こうとか、そういうことではなく、単なる自慢です(笑)。終わり。

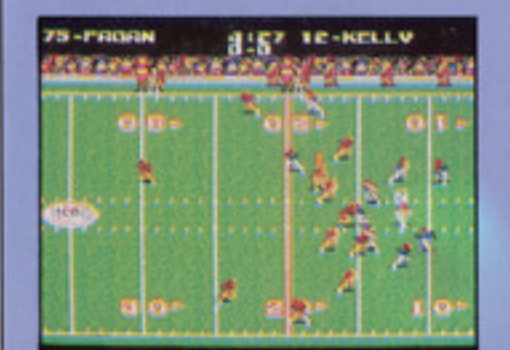
で、「MEGA Q」だけど、ノリノリだよね〜コレ。プレイヤーがクイズ番組に出演するという設定で、時報やCMが入っていたり、司会者のセリフがソレっぽかったりと、〝すっかりその気〟の演出がグ〜。特にマルチタップなどのCMは必見。BGMにセガの社歌「若い力」が使われているのには気づいた？

と、そういうところでマニア心をくすぐりながら、問題がいたって普通なのは大いに評価すべき点。普通、アーケードとかのクイズゲームの問題って、なんかオタッキーなものに偏ってるもんね。

一番の魅力は、マルチタップで最大5人まで遊べること。約15分の短い時間で勝負がつき、シューティングをクリアしたのと同等の充実感が味わえるとあって、編集部ではひっぱりだこだったそーな。問題文がワザと読みにくく表示されるコーナーや、ボタンを速く押した順に高い得点が与えられるコーナーなど、テンポよく展開されるので、短い時間の中で何度も盛り上がる。問題自体は誰もが分かるレベルで、勝負は早押しや問題文を読み取るテクにかかってるところもウマイ。「もう少しで勝てたのに、よし次こそは！」ってスタートボタン押しちゃうんだよね。

このセンスがいいのよね

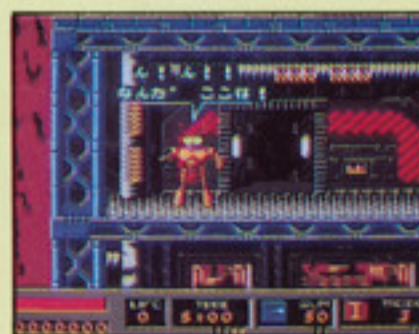
CMタイムに出てくるセガ製品のCMもイカスのだ。

次に出たら買い!!

スーファミで30万本、ジェネシスで80万本売れたと言われる「テクモスーパーボウル」だが、国内メガドラ版はかなり少ない数しか出ておらず、再販予定もない。見つけたら買え。

テクモスーパーボウル (テクモ/'93・11・26/8,900円/SPT)

休養馬カルテ

スペース・ファンキーB.O.B.

(EAビクター／ACT／8M)

未出走馬「スペース・ファンキーB.O.B」は、いまだ宇宙の彼方で放浪中だ(笑)。EA得意の海外バ◎ゲーとして勢いよく旅に出るも、あまりのブッとびぶりで軌道を反れ、エナジー充填率は10%に。ボブの運命やいかに？

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう！むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票！(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
242	231	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.6232
243	237	ワニワニWorld	ACT	6.6
244	236	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
245	238	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5895
246	240	TATSUJIN	SHT	6.5871
247	234	斬 〜夜叉円舞曲〜	SLG	6.5844
248	252	CRÜE BALL	PIN	6.5789
249	242	太平記	SLG	6.5767
250	235	ザ サード ワールド ウォー	SLG	6.5714
251	241	サイバーボール	SPT	6.5615
252	245	ヴォルフィード	PUZ	6.5117
253	174	MiG-29	SHT	6.5
254	264	サイボーグ009	ACT	6.5
255	247	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4437
256	249	将棋の星	TAB	6.415
257	—	メタルファング	RAC	6.4
258	250	エアダイバー	SHT	6.3933
259	251	フェリオス	SHT	6.3907
260	253	フォゴットンワールズ	SHT	6.377
261	255	アーネスト・エバンス	ACT	6.3692
262	254	ドリームチームUSA	SPT	6.3548
263	257	JuJu伝説	ACT	6.3461
264	265	ジュラシック・パーク	ACT	6.3414
265	289	007・死闘	ACT	6.3333
266	258	バットマン	ACT	6.3277
267	261	Dahna女神誕生	ACT	6.325
268	260	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.319
269	259	中嶋悟監修F-1 GRAND PRIX	RAC	6.3083
270	262	ワンダードッグ	ACT	6.2926
271	291	T.M.N.T.トーナメントファイターズ	ACT	6.2888
272	256	らんま1/2 〜白蘭愛歌〜	ADV	6.2873
273	263	スーパーハングオン	RAC	6.284
274	266	バッドオーメン	ETC	6.2727
275	246	アルシャーク	RPG	6.2608
276	267	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.2608
277	268	バトルトード	ACT	6.2571
278	272	テクモワールドカップ'92	SPT	6.25
279	271	ESWAT	ACT	6.2465
280	270	ゴールデンアックスIII	ACT	6.2347
281	269	Blue Almanac	RPG	6.2289
282	274	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.2133
283	273	カメレオンキッド	ACT	6.2038
284	—	信長の野望・全国版	SLG	6.2
285	277	まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険	ACT	6.1862
286	276	スーパーリーグ	SPT	6.1813
287	295	Vay 〜流星の鎧〜	RPG	6.1515
288	278	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.1408
289	281	ディック・トレイシー	ACT	6.1151
290	279	スペースハリアーII	SHT	6.1128
291	280	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1015
292	286	Art ALIVE	ETC	6.0864
293	282	ヴァリスIII	ACT	6.0724
294	285	スパイダーマン	ACT	6.0377
295	287	シーザーの野望II	SLG	6.0277
296	284	ポピュラス	SLG	6.0234
297	290	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	6.0
298	275	キリング・ゲーム・ショー	ACT	6.0
299	293	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！	TAB	5.9122
300	292	ジェームスボンドII コードネーム・ロボコッド	ACT	5.9
301	296	ダーウィン4081	SHT	5.8935
302	294	ヴェリテックス	SHT	5.8923
303	297	ウルフチャイルド	ACT	5.88
304	298	バーニングフォース	SHT	5.8534
305	300	サイオブレード	ADV	5.8354
306	299	クラックダウン	ACT	5.8318
307	302	ブロックアウト	PUZ	5.8186
308	283	デバステイター	ACT	5.8095
309	301	ヨーロッパ戦線	SLG	5.8
310	309	ジュエルマスター	ACT	5.7948
311	303	ファイアームスタング	SHT	5.79
312	306	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.7839
313	304	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.7826
314	305	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.7824
315	307	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
316	308	ウイップラッシュ	SHT	5.7705
317	312	スティールタロンズ	SHT	5.75
318	310	クラックス	PUZ	5.7298
319	311	ゴーストバスターズ	ACT	5.7267
320	313	大旋風	SHT	5.7234
321	288	ソニック・スピンボール	PIN	5.7159
322	314	アローフラッシュ	SHT	5.7045
323	317	スーパーH.Q.	RAC	5.64
324	315	バットマン・リターンズ	ACT	5.6296
325	—	フリントストーン	ACT	5.6
326	316	アフターバーナーIII	SHT	5.5714
327	319	パチンコクーニャン	ETC	5.5428

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】最近、真面目に考えてないようでいて、結構調子のいい予想屋様だぜ。次のページにもあるとおり、近々ゲームギアの読者レースも始まるそうだから、また俺様は引っ張りだこってところだな。この前もCM探偵団の隊長になってくれとか言われたしな。何、言ってない？…あっそ。まだいたの？　探偵団。てなわけで、「ベアナIII」は7.9666だ。どうかね。

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
328	320	タズ マニア	ACT	5.5365
329	318	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.5189
330	321	FZ戦記AXIS	ACT	5.5037
331	323	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5
332	—	ジョーダンVSバードONE on ONE	SPT	5.5
333	322	マージャンCOP竜	TAB	5.486
334	332	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.4285
335	329	ルナーク	ACT	5.4177
336	325	モンスターレア	ACT	5.4108
337	327	DJボーイ	ACT	5.4022
338	330	アイル・ロード	RPG	5.3984
339	331	ランボーⅢ	ACT	5.3969
340	326	エグザイル〜時の狭間に〜	A・RPG	5.395
341	324	究極タイガー	SHT	5.3826
342	328	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.3636
343	333	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3513
344	335	ファイナルブロー	SPT	5.3451
345	334	ザ・キックボクシング	SPT	5.3333
346	338	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.2511
347	336	パワーアスリート	ACT	5.2347
348	339	アトミック・ロボキッド	SHT	5.2222
349	340	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.1733
350	342	ファットマン	ACT	5.1239
351	341	G-LOC	SHT	5.1136
352	343	スーパーサンダーブレード	SHT	5.1005
353	344	ターボアウトラン	RAC	5.0476
354	337	GODS	ACT	5.0
355	346	スーパーエアーウルフ	SHT	4.9767
356	347	A列車で行こうMD	SLG	4.9565
357	345	ストームロード	ACT	4.9259
358	349	シーザーの野望	SLG	4.9074
359	350	メガトラックス	RAC	4.8534
360	351	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8219
361	348	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.8
362	—	幽☆遊☆白書外伝	ADV	4.8
363	352	ヘビーノバ	ACT	4.6968
364	353	インセクターX	SHT	4.6885
365	356	セインソード	ACT	4.6333
366	354	獣王記	ACT	4.5889
367	357	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.5678
368	355	港のトレイジア	RPG	4.5664
369	358	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5113
370	359	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.4318
371	360	アネット再び	ACT	4.4044
372	361	火激	ACT	4.3821
373	362	レッスルウォー	SPT	4.3648
374	364	スペースインベーダー90	SHT	4.3229
375	365	JUNCTION	PUZ	4.3148
376	366	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3138
377	363	SDヴァリス	ACT	4.2452
378	368	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.1824
379	367	サンダーフォックス	ACT	4.1692
380	369	カース	SHT	4.144
381	370	ズーム／	PUZ	4.1351
382	372	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1241
383	373	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.035
384	371	機動警察パトレイバー 98式起動せよ／	ADV	4.0123
385	374	四天明王	ACT	3.8341
386	375	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	3.7468
387	376	ああ播磨灘	SPT	3.647
388	378	ストリートスマート	ACT	3.4476
389	377	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.44
390	380	中嶋悟監修 F-1 HERO MD	RAC	3.3723
391	379	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3144
392	386	邪神ドラクソス	ACT	3.2881
393	381	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.2301
394	382	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.1546
395	383	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.0724
396	384	XDR	SHT	3.041
397	385	ソード・オブ・ソダン	ACT	3.014

オッズ表D・E寸評 ついに復活！ 帝王の中の帝王ソダン

あんまり注目されない日陰のD表に、いつも注目されてる(笑)日向のE表の動向だが、一時期そのまま帝王の座からズルズル一般庶民になり果てるのではないかと思われた最下位帝王ソダンは、今月ついに逆臣ドラクソスを追い抜き、「帝王の中の帝王」の称号を獲得するに至ったのだ。「やはり帝王はソダンのダンナじゃなくては」という庶民の声をよそに、帝王は早くも新たな強敵を察知した模様。果たしてそれは…新たな凶敵の波乱が待ち受ける!?（続く）

急告 ついにやりますっ！ はじまりますっ！ GGソフト読者レース開始のお知らせ

ゲームギアソフト・ドッグレース好成績リスト

順位	ソフト名	発売日	ジャンル	平均点
1	シャイニング・フォース外伝Ⅱ	'93・6・25	RPG	8.25
—	ARIEL(アーリエル)	'91・12・27	SLG	8.25
3	シャダムクルセイダー	'92・9・18	RPG	8.0
—	ギアスタジアム	'91・4・5	SPT	8.0
5	魔導物語Ⅰ〜3つの魔導球〜	'93・12・3	RPG	7.5
—	ファンタジーゾーンGear	'91・7・19	SHT	7.5
7	シャイニング・フォース外伝Ⅰ	'92・12・25	RPG	7.25
—	モンスターワールドⅡ	'92・3・27	ACT	7.25
—	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	'91・12・28	ACT	7.25
—	対戦型大戦略G	'91・9・28	SLG	7.25
—	ワギャンランド	'91・7・26	ACT	7.25
—	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	'91・3・21	ACT	7.25

※上記のデータは「BEメガドッグレース」の平均点が上位のものから並べたものです。同じ点の場合は発売日の新しいものを上にしています。

上位入賞がカタい「シャイニング外伝」シリーズ。

「ぷよぷよ」「魔導」関係も上位入賞間違いなし？

最近充実のゲームギアソフト！ 買いはコレだ!?

さ〜て、お待たせしました。かねてから要望の強かったゲームギア(以下GG)ソフトの読者レースをついにやることになったぞ。

今月は、P.97からGGの大特集もやってるけど、最近のGGは売上げも好調で、中にはヘタなメガドラソフトより売れるソフトも多かったりするのだ。こりゃ〜もう、やるしかないって感じだよね。今年はセガも、GGをハンディゲーム機のトップにすべく、強力に販促をかけるそうだけど、ユーザーのみんなも、そろそろGGにはどんなソフトがあって、どれが面白いのか知りたいはず。そんなわけで、みんなの公正な評価で、GGソフトの実態をいつでも見れるようにしようってわけだ。

上の表は、とりあえず本誌のドッグレースで、いい点数(平均オッズ7.25以上)を獲得したソフトを上位から並べたものだが、P.99〜101にもあるとおり、まだまだGGにはたくさんのソフトが発売されているのだ。今回は、GG読者レース開始記念ということで、第1回目のGG読者レースでトップを取るソフトを予想する、プレゼントクイズをやるぞ。ちなみに、応募ハガキと応募券は従来のメガドラ用と共用だ。下の記入例をよ〜く見て、ジャンジャンソフト投票とトップ予想を送ってきてくれ（※予想は非GGユーザーもOK）。当選者から5名にお好みソフト3本プレゼントするぞ。というわけで、GG版の開始予定は2〜3カ月後。期待しててくれよ！

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、高速演算DSPを搭載し、不可能を可能にしたAM二研の名作移植「バーチャレーシング」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。もとのファンも多いこのゲームは、はたして何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

大本命登場

「バーチャレーシング」は何着だ？ 今月の着順予想

謎の予想屋の予想は、やっぱ1着だって？

BEメガオッズゲームでダブルチャンス！

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本／海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、帰ってきたセガの格闘ゲームの定番「ベア・ナックルⅢ」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

前作とあまり変化はないけど、安心できるデキ？

BEメガ読者レース 参加者募集中!!

《記入例》MDとGGは分けて書く！
メガドライブ・メガCD（5本まで！）
・バーチャレーシング（9点）
・シルフィード（9点）
・ぷよぷよ（MD）（9点）
・三國志Ⅲ（CD版）（7点）
・ソード・オブ・ソダン（3点）
ゲームギア（3本まで！）
・ソニック&テイルス（8点）
・ぷよぷよ（GG）（8点）
・がんばれゴルビー（5点）
《コメント》《ほしいソフト名》
・「V.R.」の着順予想：1着
・「ベア・ナックルⅢ」のオッズ予想：8.4325
・第1回GGトップ予想：「魔導物語Ⅰ」
※応募券がないとボツだよ〜

今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシス版「ぷよぷよ」こと「MEAN BEAN MACHINE」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（メガドラ5本、GG3本まで／）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、第1回GGトップソフト予想、ほしいソフト名などを上のように書いて送ってくれ。締切は5月4日だぞ。

今月のにんじん！

絵も音もぜ〜んぶアメリカン(笑)。アダプタ付きだぞ。

BEメガ編集部総評

新ハード「サターン」の登場を前にして、ついにゲームギアソフトの募集も始めることになった「BEメガ読者レース」。当然この秋にサターンが登場すれば、サターン用ソフトも募集対象に加える予定だから、これからのソフトランキングは、さらに楽しみだよね。来月は、メガドラの大本命「V.R.」が登場予定の他、新作も大ラッシュになりそうで今から大変だ。最下位帝王も安泰かどうか見ものだぞ？

【3月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表／】最後は3月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト1本&にんじんソフトジェネシス版「スーパーバトルタンク」の当選者を発表するぞ。今月の進学・入学おめでとうな人は、新潟県・高橋淳さん、千葉県・徳山優くん、滋賀県・川上美穂さん、宮城県・伊勢和也くん、埼玉県・岩崎智也くんの5名だぞ。待っててちょーだい。

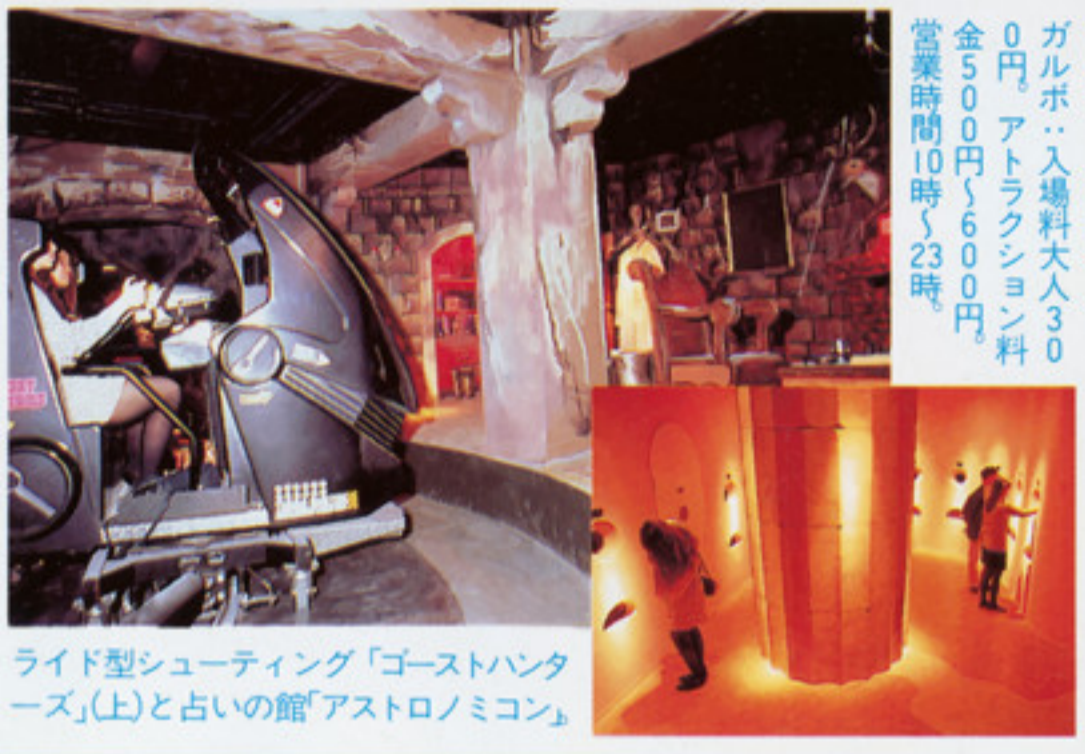
読者レース応募券 5月

BE-MEGA NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

WORLDWIDEな情報を先取り！

SPOT 大阪に屋内型大型テーマパーク セガ「ガルボ」がいよいよオープン

4月14日、大阪港南アジア太平洋トレードセンターのアメニティーゾーンO's(オズ)内に、遊び空間「ガルボ」がオープンする。これは、セガが全国50カ所に展開を進めている屋内型テーマパークの第1号。ガルボとはGALA(お祭り)とBOX(箱)からの造語だが、この名称にふさわしく、「バーチャル シューティング」などのライドタイプの大型アトラクションや、おなじみAS-1、「バーチャフォーミュラ」などがズラッとならぶ。7月には横浜にも同様の大型テーマパークがオープンする予定だぞ。

ライド型シューティング「ゴーストハンターズ」(上)と占いの館「アストロノミコン」

ガルボ：入場料大人300円。アトラクション料金500円～600円。営業時間10時～23時。

EVENT 全国のセガAM施設で「DAYTONA USA」ファーストトライアルキャンペーン開催！

最新アーケードレースゲーム「デイトナUSA」はもうプレイしたかな？ セガは4月16日から5月15日まで全国約400店のセガ・アミューズメント施設にて、ラップタイムを競い合う「デイトナUSAファーストトライアルキャンペーン」を実施。参加者には毎週抽選で「デイトナUSA」のグッズがプレゼントされるぞ。

EVENT GWは「LIVE UFO'94」でトップレーサー&格闘王を目指せ！

4／29から5／8まで東京・国立代々木競技場で開催される「LIVE UFO'94」。セガの協力によって運営されるゲームブース「VIRTUAL STADIUM」では、夜の特別イベントとして、V.F.、V.R.、それに「デイトナUSA」のトーナメントが連日行われる。ぜひ参加しよう。

●夏の劇場公開に向け制作快調「餓狼伝説2」

オリジナルストーリーが楽しみな劇場映画「餓狼伝説」。この夏の公開に向け順調に制作が進んでいる。このゲームの大ファンでもある大張正己が、監督、総作画監督、それにキャラクターデザインの三役をこなす。また声優陣も主人公テリー・ボガードを錦織一清が、不知火舞を三石琴乃が熱演。完成が楽しみだ。写真のポスターがある劇場で前売り券を発売中。

●セガがユーザー向けFAXサービスを開始！

セガはFAXを使ってユーザーがほしい情報を簡単に引き出せる「セガFAXクラブ（仮称）」を5月1日から開設する。内容は、新作（MD、MCD、GG）情報、ソフト攻略、サードパーティーコーナー、イベント情報、アーケード情報、ハード&パーツ解説、プレゼントコーナーなど、合計30ボックス（情報）を予定。FAX番号は03-5950-7790だ。ひょっとするとBEメガのコーナーもできちゃうかも。現在、もっと親しみやすい正式なネーミングを募集中。採用者にはプレゼントもあるぞ（宛先：〒144 大田区羽田1-2-12 セガ・CSマーケティング本部販売推進課）。

●ゲーム機みたいなシーケンサー「QY8」

新しいハンディゲーム機が登場？ 実はコレ音源つきのシーケンサー（ヤマハ／25,000円）。データの楽譜表示や50種類のバッキングパターンにより、初心者でもかなり遊べるマシンになっている。

●竹本泉の世界がオリジナルアルバムに

MDユーザーでもある竹本泉さんの世界をオリジナルCD化した「うじゃうじゃパラダイス」が5月21日に発売（テイチク／3,000円）されるぞ。歌を担当するのは現在ぐんぐん成長中の新人、井上麻美ちゃんだ。みんな期待してね！

●CAPCOMロゴが光るセレッソ大阪

来年のJリーグ入りを目指すJ1のセレッソ大阪がユニフォームを披露した。チェリーピンクをベースに、胸にはカプコンロゴが入っている。昇格のあかつきにはJEF（セガ）やフリューゲルス（バンダイ）との対決が楽しみ！

●千葉麗子がインタラクティブドラマに挑戦

視聴者の意見によって物語が変化する、WOWOWのインタラクティブ・ドラマ「妖蝶キリコ」がスタート。中心人物の由香を千葉麗子が演じるぞ。彼女は4月21日に「Non Stop／One Way Love」（サイトロン、￥1,000）もリリース。今後の活躍が楽しみ。

NEW RELEASE

Starting Over／中西圭三

様々なアーティストへ曲を提供しつつも、本人のアルバムも相変わらず絶好調。おなじみのポップなサウンドだが、特にストリングスやブラスのアレンジに注目して聴こう。代ゼミのCMソング「A.C.E.」も収録。

●パイオニアLDC／発売中／¥3,000

FANTASIA／東京スカパラダイスオーケストラ

ジャズ、ファンクなど、様々なジャンルのテイストが混ざりあって解放感のある爽やかさを生み出している。オープンカーで聴ければサイコーだね。クリップビデオと渋谷オンエアーでのライブビデオも同時発売。

●EPICソニー／4.21発売／¥2,800

森敦彦 レゲエ・セレクション

横浜フリューゲルスの守護神、森敦彦選手のレゲエ好きはかなり有名。その森選手自身が選曲したレゲエアルバムが登場。もちろん本人の解説つきだから、これからレゲエを聴こうと思っている人にはピッタリなのだ。

●JIMCO／4.25発売／¥3,000

ナムコグラフィティコレクション～ベスト10～

ビデオゲームグラフィティシリーズからファン投票で選出されたオリジナル11曲＋アレンジ11曲を収録。特にアレンジは単なる音源の差し替えとは違う面白さを認識させてくれる。今聴いても「ワンダーモモ」は最高だ。

●ビクターエンタテインメント／4.21発売／¥2,800

大航海時代Ⅱスペシャルエディション

「大航海時代Ⅱ」のサウンドウエア全曲に加え、前作「大航海時代」の中から選りすぐった5曲を収録したスペシャル版。なんと70分近い長時間収録なので、ゲームをプレイしながら聴くと盛り上がるでしょう。

●光栄／発売中／￥2,600

MEGATEN WORLD 女・神・世・界

真・女神転生と最新作のII、魔神転生、ラストバイブルI・IIから代表的な曲を全く新しいアレンジで収録したベスト盤。24ページオールカラーのライナーにはおなじみの開発秘話や裏話もたっぷりと掲載されているぞ。

●ポニーキャニオン／4.21発売／¥2,500

エアーコンバット

通常のゲーム画面でのスーパープレイを収録しているのはもちろんだが、ゲームセンターでは見ることができない後方や下方となど、様々な角度からの視点での映像も特別に収録。こんなことができるのもポリゴンゲームならではの企画といえるだろう。

●ビクターエンタテインメント／発売中／¥4,900(VHS)

INFORMATION■コカコーラボトラーズが、ファッションやスポーツ、音楽などの最新情報を毎週電話でお届けする「コーク週刊テレマガジン」で、協賛しているセガの最新情報が聞けるぞ。オリジナルグッズ（非売品）のプレゼントもある。電話番号は、札幌・011-737-9991、東京・03-5496-9999、名古屋・052-581-9922、大阪・06-765-9998、高松・0878-51-9991、福岡・092-713-9919。

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：4月21日、4月28日とも「F1 HEVENLY SYMPHONY」お楽しみに!!

BE MEGA RACING FREAK Vol.3

これぞ幻の「ZARD」の坂井泉水(左)のキャンギャル時代の姿だ。この頃の名前は蒲池幸子。ちなみに右端は岡本夏生なのだ。'90年8耐。

アイドルになったキャンペーンギャルたち♡

サーキットの華キャンペーンギャルは、芸能界への登竜門(とうりゅうもん)でもある。古くは杉本彩、フジテレビの中村アナもサーキットの華だった時期がある。そこで今回のスペシャル企画！アイドルになったキャンギャル大特集だ。知っている娘が何人いるかな？

最近ヘアなしヌード写真集も出した原久美子ちゃんです。'90年WSPC。

こちら司会でも有名な滝本尚美嬢。'90年8耐時のサイズは168cm84・58・88。

現在セクシーメイツの一員として活躍中の星野かおりちゃん。

飯島みゆきとコンビでDeeDeeにて活躍中の遠藤賀子。3年ほどキャンギャルをやっていました。89・60・86のナイスバディ(右)

すでにモデルとしても活躍していた中山恵美ちゃんはダンロップのイメージガールだった。

'91年SWCのイメージガールに抜擢された、かとうれいこ。

ドラマの撮影でF3のキャンギャルとなったCCガールズの原田徳子ちゃん。

バラエティ番組にも登場の飯島直子。キャンギャルとしても見事なボディを披露してくれていました。'90年F3000にて。

田原のトシちゃんと結婚してしまった向井田彩子さんもキャンギャルでした。

'90年WSPCのイメージギャルだった梶原真理子ちゃん。最近見ないけど……。

歌に写真集にと活躍の嶋村かおり。'92年F3000。

1994 Vol.1 撮影／大屋哲男

驚異のルーキーFW城彰二2試合連続スーパーゴール!!

左サイドでジェフDF陣をかきまわした、フリューゲルス新外国人パウベル。スピードとテクニックに切れがある。しかし、枠の関係でモネールの出番が減るのはちょっと残念。

ジェフを勝利に導くことはもちろん、将来的には日本代表を狙える城。小倉、松波とのトリオは強力だ。

地味ながらいい仕事をするフランタ。リティのサポートはもちろん相手のパスもカットだ。

ベルマーレの人気No.1はDF岩本。奈良橋とともにDFながらガンガンと攻める上がるサッカーは課題が多いぶん面白い。

今年は得点王を狙うと名言した武田は、開幕2戦ともゴールをゲットと好調。しかしチームのほうは、イマイチ本調子ではない。

3月16日ジェフ対フリューゲルス。この日ばかりは試合の結果以上にある男に注目が集まっていた。ジェフ市原の"スーパールーキー"城彰二だ。

城は高卒ルーキーながら開幕先発出場をはたしたばかりか、今シーズン誰よりも初めにゴールをゲットするという快挙を成し遂げた。川淵チェアマンも「ジェフにもスターが誕生した」と絶賛。開幕前は横一線だった"期待のルーキー達"から一歩抜け出し、一夜にして"スーパールーキー"の称号を与えられたのだ。

こうなるとファンというものは実に欲張りなもので、今度は城に2試合連続のゴールを期待する。勝手と言えばそれまでだが、もし実現したならば城は実力もさることながら、強運をモノにするスターとしての天性の資質を持っていることになる。

しかし、フリューゲルスは天皇杯のチャンピオン。初戦のガンバとは違う。注目されているぶんマークもきつい。もちろんプレッシャーもあるだろう。ファンは期待しつつも心のどこかでは「そう上手くはいかないよな」と思っていただろう。

事実、この日はオッツエが風邪で欠場ということもあってマークが厳しい。ボールを持ってからの粘りはあるが、なかなかゴールを狙えない。試合も後半30分を過ぎて4－0と完敗ムード。負けるにしても1点取って明日につなげたい……。そのチャンスは後半34分に来た。右サイドの後藤からのセンタリングがDFに当たってゴール前に落ちた。そこにいたのはやはり城だ。

城がゴールを決めた！　もはや強運だけではない。城はチャンスをモノにする実力と運を持っているのだ。結局ジェフは1－4で敗れてしまったものの、気分はとても明るい。ジェフはもちろん、日本にとっても大いなる戦力が増えたのだ。

この日他の競技場では、ヴェルディに"Jの洗礼"を浴びたベルマーレがホームでマリノスを破り、アントラーズが因縁のヴェルディに激勝と各地で素晴らしいゲームが見られた。

Jリーグは今年も面白いぞ！（森崎）

BEメガ Jリーグクイズ メガカルチョ

今月の予想は4・16から3試合。注目はゼロックスカップの再現となる川崎-横浜F。今度はハンドを見落さないようにしてほしいね。ということで編集部の予想はチ・チ・チだ。どんどん応募してね。

今月の締め切りは4月15日(消印有効)

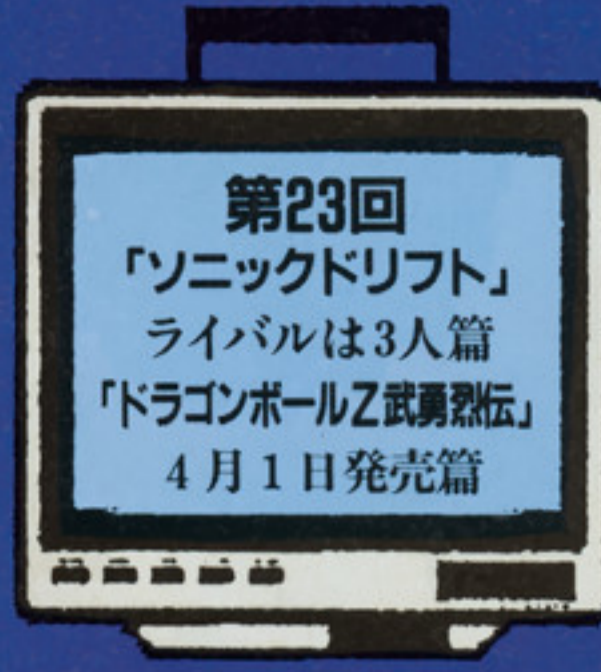
サントリーシリーズ第10節(4／16)より

ホーム	2差以上	1差	PK	PK	1差	2差以上	アウェイ
ジェフ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	サンフレッチェ
ジュビロ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	ベルマーレ
ヴェルディ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	フリューゲルス

メガカルチョ　前回の解答　まず2月号のアントラーズ－ヴェルディは1－2、ジェフ－ケルンは3－5。結果はチ・メだ。3月号のヴェルディ－ヒムナシアはPKでヴェルディ、横浜F－ヴェルディは1－2で結果はカ・チ。抽選により賞品は発送をもって発表に代えさせてもらいます。

第23回
「ソニックドリフト」
ライバルは3人篇
「ドラゴンボールZ武勇烈伝」
4月1日発売篇

BEメガ CM探偵団

「たいっちょーっ！　謎の予想屋のヤツが、最近我々に取って代わろうとしてるらしいですよ」「なにー！　いい度胸だ。ヤツに勝負をかけるぞ。『V.R.』は3着でどうだ！」「隊長ぉ…

好評オンエア中 「ソニックドリフト」 ライバルは3人篇 15 Seconds

放映期間：'94年2月27日〜／収録：'94年2月23日
製作：(株)電通、(株)アームズ／演出：高橋康雄
ナレーション：広川太一郎

【主な放映番組：「幽☆遊☆白書(フジテレビ系：土曜18時30分〜)」、「キテレツ大百科(フジテレビ系：日曜19時〜)」他】

はじめに紹介するのは、TMS（東京ムービー新社）製のアニメとCGの合成が見事にマッチした「ソニックドリフト」のCMだ。広川太一郎のナレーションともどもノリの良さがグーだぞ。

①ゲームギアからビュンビュン出てくるソニックとライバル達

「ジャンジャンジャン♪」

②ドリフトをかますソニック

「レーサーになった」

③バックミラーにはテイルスが

「ソニックのライバルは？」「テイルス」

④トップのエミーが振り向いて…

⑤投げキッスで妨害／

「エミー」

⑥爆弾を手に不敵に笑うエッグマン

「え？　Dr.エッグマン？？」

⑦でもソニックに吹き飛ばされてみんなを巻き添えに(笑)

「こりゃあ」

⑧ゲーム画面もバッチリ

「負けられませんよぉ」

⑨ガッツポーズのソニック

「手のひらサイズのカーレース」

⑩タイトル、ビュンと入る

「ソニックドリフト、ゲームギアから。セ〜ガ〜♪」

END

好評オンエア中 「ドラゴンボールZ 武勇烈伝」 4月1日発売篇 15 Seconds

放映期間：'94年3月19日〜／収録：'94年3月14日
製作：ASATSU、太陽企画(株)／演出：宍見文秀、原田匡人／ナレーション：アラン・J

【主な放映番組：「ドラゴンボールZ(フジテレビ系：水曜19時〜)」、「笑っていいとも(フジテレビ系：月〜金曜12時〜)」他フジテレビ系列アニメ番組など】

次に紹介するのは、バンダイの強力なメガドライブ参入第1弾ソフト「ドラゴンボールZ 武勇烈伝（ぶゆうれつでん）」のCMだ。静かに盛り上げていく展開には、見せ場もたっぷり入っているぞ。

①シルエットの中から静かにフリーザが…

「(静かに流れるBGM)」

②セルが…

「(ナレーション)メガステージ」

③そして、かめはめ波を繰り出す悟空

「バトル」

④数々の超必殺技が豪快に炸裂／

「メガドライブ」

⑤プレイキャラもズラッと

「ドラゴンボールZ武勇烈伝 4月1日デビュー」

END

CMよもやま話①

今回の「ソニックドリフト」のCMのCG部分(車や背景など)は、じつは社内の情感デザイン室が手掛けたものでして、今後は社内にある技術や資産はいろんな形でドンドン生かしていこうと思っています。今回は特に〝ゲームの内容を忠実に伝える〟ということにつとめた内容になっていますが、これからのメガドライブのCMは、一般の人の興味を引けるようにセガのイメージも盛り込もうと考えています。4月からはちょっと面白いリメイク版も登場しますので要チェックですよ。〈セガ宣伝部〉

CMよもやま話②

今回、初めてメガドライブ版の「ドラゴンボールZ」を出すということで、今までのスーファミ版とは違うテイストのCM作りを目指しました。
フリーザ、セル等と戦う悟空達というコンセプトをもとに、ただの対戦ゲームではない、大人っぽさを出したつもりです。
制作中はどの画面をこのCMで使うか、何度も検討が繰り返されました。ゲームではCM以上のバトルシーンが繰り広げられますので、期待してください。

〈バンダイ・古田〉

【CM探偵団情報大募集中！】CM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。採用者にはお好みのソフトを1本あげるからね。今月は、貴重なCMソフトを送ってきてくれた埼玉県の高田静夫くんにソフト1本プレゼントだ。F1シーズンだから、やっぱアレかな？

メガドラが32ビットパワーを発揮する!

GENESIS SUPER 32X

ジェネシス スーパー32X (仮称)

待望のメガドライブ・パワーアップブースターが登場!

発売からすでに5年以上が経過し、サターンの発表以来先行きが心配されていたメガドライブ。そのメガドラにこの秋、驚異のパワーアップブースター「ジェネシス・スーパー32X(仮称)」が登場する。セガは常に「メガドライブの存続」を強調してきたが、このオプションの発表はその証明とも言える。

このジェネシス・スーパー32Xは、サターンのメインCPUと同じ32ビットRISCチップSH2を搭載。メガドライブのカートリッジスロットに差し込むことで、文字どおり32ビット機なみの性能を発揮するというわけだ。もちろんメガドラをベースにしたパワーアップだからサターンのソフトは使えないが、これまでユーザーの悲願だった色数増加はもちろん、ソフト側にDSPチップを搭載しなくても高速ポリゴンや高度なCG表現を使ったゲームが遊べるようになる。

こうしたソフトは当然これ専用になるが、すでに対応ソフトの開発もスタートしているようで、サードパーティーのものも含めて初年度で60本を予定しているそうだ。これまでメガドライブ用に開発が進められていたものの中にも、ブースター対応に変更されるものがあるかもしれない。

価格は14,800円以下を予定。セガが強いアメリカをはじめ全世界で初年度250万台の普及を目指す。

パワーアップ用オプションとしては、PCエンジンのバッファRAM容量を18メガに増加させる「アーケードカード」があるが、ジェネシス・スーパー32Xは処理能力そのものを強化するので、イメージ的にはV.R.に内蔵されたDSPチップ(SVP)に近いと言える。

サターンと同じSH2を搭載

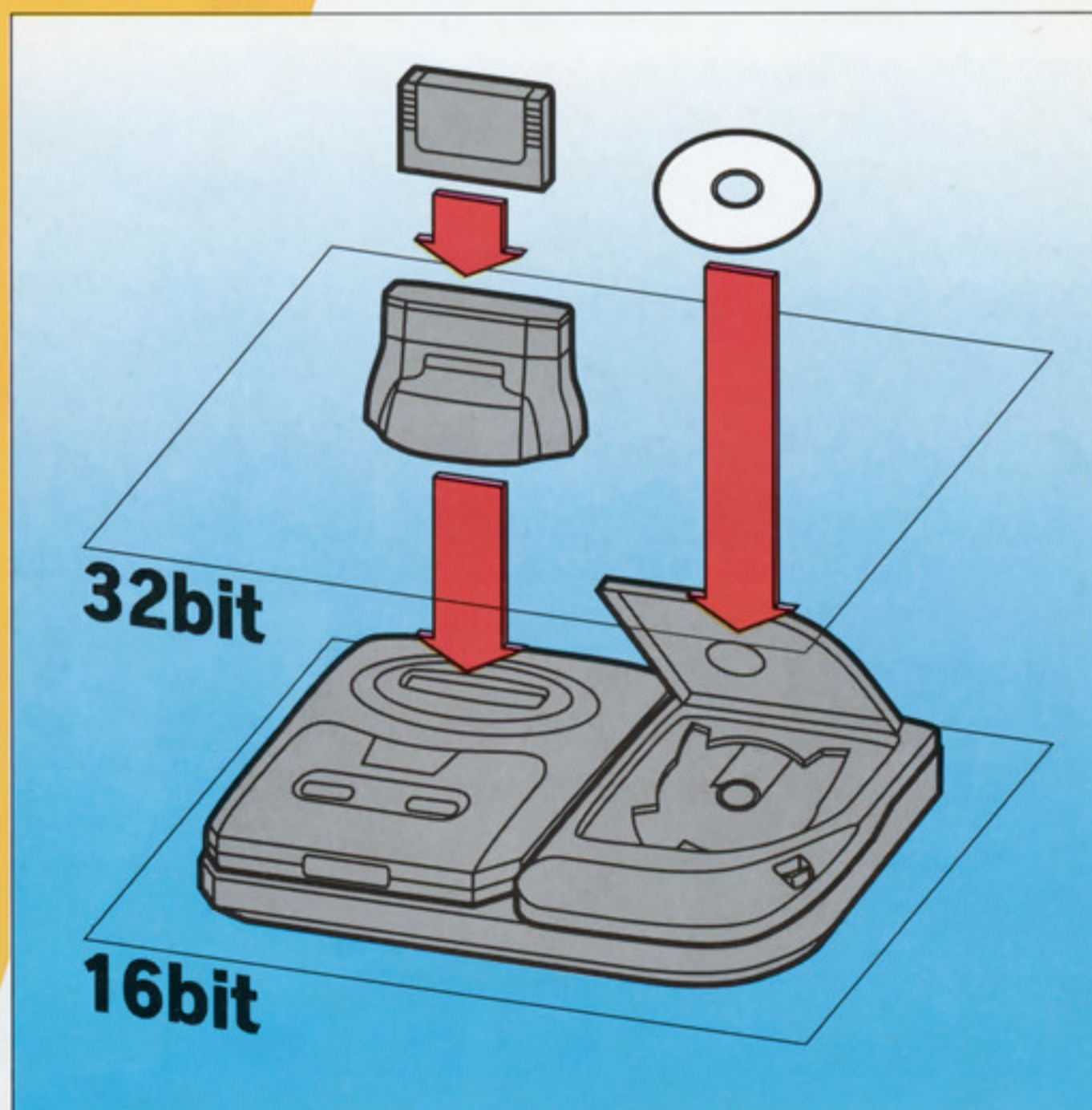
スーパー32Xには、サターン同様、日立が開発したSH2(SH7604)が採用されている。チップ自体にDSP(デジタル・シグナル・プロセッサ)機能を内蔵するなど、画像処理に優れたアーキテクチャーで、25MIPSの性能を発揮する。

メガドライブはどこまで進化するのか

残念ながら現段階では詳しいスペックが明らかにされていない。だが、SH2の処理能力を考えると、高速ポリゴン、テクスチャーマッピングやシェーディングといった高度な3DCG表現が可能となる。色数も16ビット機をはるかに上回る表現ができるようだ。専用音源チップなどの搭載も不明だが、これまで以上に厚みのあるサウンドの再生ができるという。

この性能ならば、DSPチップを搭載することであれほどの移植が実現できた「V.R.」も、業務用以上のグラフィックを持つバージョンの登場が期待できる。また、大容量であってもDSPチップなどが使えなかったMEGA-CDも、可能性がぐんと広がったのではないだろうか。

ブースターによるパワーアップポイント

- 32ビットCPUによる高速処理
- 高度な3DCG表現が可能に
- 次世代機に迫る同時発色数
- 厚みがありクリアなサウンド

※ジェネシス・スーパー32Xの形状ならびに接続方法は編集部の予想によるものです。

特報!!
Special Report

セガ次世代機 サターン（仮）
SATURN

ニューエンターテイメントを生み出すハイパーボックス

サードパーティーも相次いで参入を決定するなど、この秋に向けて着々と準備が進められているセガの次世代機・サターン（仮称）。いよいよ今月は、そのモックアップ写真が公開された。64ビット級のパフォーマンスを発揮するハイパーボックスの姿をとくと見よ！

これがサターンのエクステリアだ!!

今回公開されたのはサターン(仮称)のモックアップ(実物大の模型)写真。デザインはこれまで掲載していた予想イラストに近く、ポップアップ式のＣＤプレイヤーとその後ろにあるカートリッジ用スロットが特徴になっている。大きさは縦横が各25cm程度で、先日発売された3DO R･E･A･Lと同じくらい。背面の端子部分など細部の構造はまだ不明だ。ただし今後もデザインが大きく変更される可能性はある。６月のおもちゃショーでは、さらに製品に近づいたバージョンが公開されるかもしれない。

ところでセガはこのサターンを、日・米でＣＡＴＶを利用して行うカラオケ事業にも利用するという報道も一部であったが、「カラオケの事業については検討中ですが、サターンを使うかはまったくの未定です」(セガ広報企画) とのこと。ただ、優(すぐ)れた映像解像度と音声処理能力、それに通信機能のあるサターンなら確かに可能性があるかもしれない。

これまでのセガ・ハードから一変し、シルバーに輝くボディが新鮮。中央には「ＳＥＧＡ」と「ＳＡＴＵＲＮ」ロゴが入っている他、デュアルＣＰＵなどの特徴的な性能がさりげなく表記されている。

サターンの特徴であるカートリッジスロットはイラストで予想しているとおり、この部分に配置される。ＲＯＭソフトの他、拡張用周辺装置の接続にも使われるようだ。

左がパワーボタン。右がリセットスイッチ。そして中央がＣＤオープン用のボタンだ。黒いパネルの中にパワーとＣＤアクセスを確認するインジケーターがある。

コントロールパッドの端子部分。形状はメガドライブに似ているが、現行の６Ｂパッドと互換性があるかは不明。パッド自体のデザインもまだ明らかになっていない。

TBSの報道特集にサターンの映像が!

3月20日に放映されたTBSの報道特集で、なんとサターンのデモビデオが放映された！「エコー・ザ・ドルフィン」のサターン版ともとれるイルカの動きや海中の描写は、まさに驚き。サターンのCG表現力には目を見張るばかりだ。番組そのものは米クリントン政権で行われている情報スーパーハイウェー構想の元での米国ハイテク企業の対日反撃、その中で着々と手を打つセガといった内容だった。

今まで公表されたゲーム画面以上のクオリティのデモ画像。現在開発中のゲームでもこのクオリティを目標に完成度を上げている。

シェーディング機能を駆使したイルカの体表の質感や、滑らかな動き、自在に変わるカメラアングルにCG機能のすごさを感させる。

写真提供：TBS

サードパーティーも動き始めた!!

サードパーティーは、すでに150社近くが参入を表明。中でも大手メーカー6社が正式契約を行っている。そこで主要メーカーに参入理由と開発状況を聞いた！

質問内容 ①サターンに参入する（しない）理由、②ソフト開発の上で、16ビット機との差別化は、③現在のソフト開発状況、④その他コメントなど

大阪CSG会場で初めて配布されたサターンのパンフレットには、参入予定として大手ソフトメーカー6社の名前があった。

CAPCOM

①技術的、ビジネス的にもメリットがあると判断したからです。②ノーコメント。③具体的なタイトルはまだ決定しておりません。④ＦＣやＳＦＣがそうであったように、スペックが優れていても使いこなすには時間がかかります。ハードの特性を生かしたゲームを作れるようになった時、本当の評価が出ると思います。

KONAMI

①総合アミューズメント企業ですから。②開発上の制限が、今までよりも幅広くなるでしょう。可能性が広がります。③ノーコメントです。④最初が肝心ですので、セガさんにはしっかりとＰＲしてもらいたいですね。

TAITO

申し訳ありませんが、すべての質問にお答えできません。（という回答だが、近々これに関する発表会を行いそうだ。編集部）

namco

①セガのワールドワイドな展開力、実績を高く評価。②まだわかりません。③今のところ具体的なタイトルに関してはまったく未定ですが、ハードの特性上「ポリゴン」を使ったゲームソフトの実現が容易になるため、これを生かした作品の研究、開発が望まれると考えます。④アメリカ市場を特に期待しています。

HUDSON SOFT

①独立系ソフトメーカーとして、優れたマシンが登場する際に、ソフト開発を行うかどうか、すべて検討対象としている。②豊富な表現力を生かしたソフト作りを意識しているが、これは長年培ってきたCD-ROMをメディアとした開発ノウハウを有効に使いたい。③具体的作業に入っていないのでノーコメント。

BANDAI

①ゲーム業界からの参入ということで、他社とは違う総合力（ハードアーキテクチャー、ソフト、販売ルートなど）に魅力を感じるから。②映像と音の高度化によるゲームのエンターテイメント化。③当初は２タイトル程度。その後は実際に制作してみないとわからない。④次世代機共通の悩みだが、ハードの値段とゲームの新規性とのバランスが気になる。

ゲームアーツ	【参入決定】①サターンのスペック、将来性を考えて。③企画開発中２タイトル。続編の可能性もあります。
光栄	【参入決定】①ハード自体の魅力と市場性への期待。④メガドライブに対する位置づけは明確にしてほしい。
コンパイル	【検討中】①ハード先行で、現状ではあまり大きなシェアにつながるとは考えていない。
サンソフト	【参入決定】①ユーザーのニーズに応えるため。③開発環境を整えている段階。④どの程度普及するか、期待と不安。
シムス	【参入決定】①時代の流れで参入せざるをえない。③１～２本企画開発中。④初年度50万台以上売れてほしい。
ソニック	【検討中】①参入の意向あり。③シャイニングの世界観を持つ、新ハードに恥じないシステムを持ったものやりたい。
データイースト	【参入決定】①将来性。③２本企画中。④納得のいく販売価格で、発売時にいいスタートを切ってほしい。
電波新聞社	【参入決定】①今までできなかったアーケードの移植ができそう。④各社ソフトが良質なレベルを保てるだろうか。
トレジャー	【参入決定】①トレジャーの技術力を発揮できるスペック。③１～２ライン。④セガのサポート体制の強化を望む。

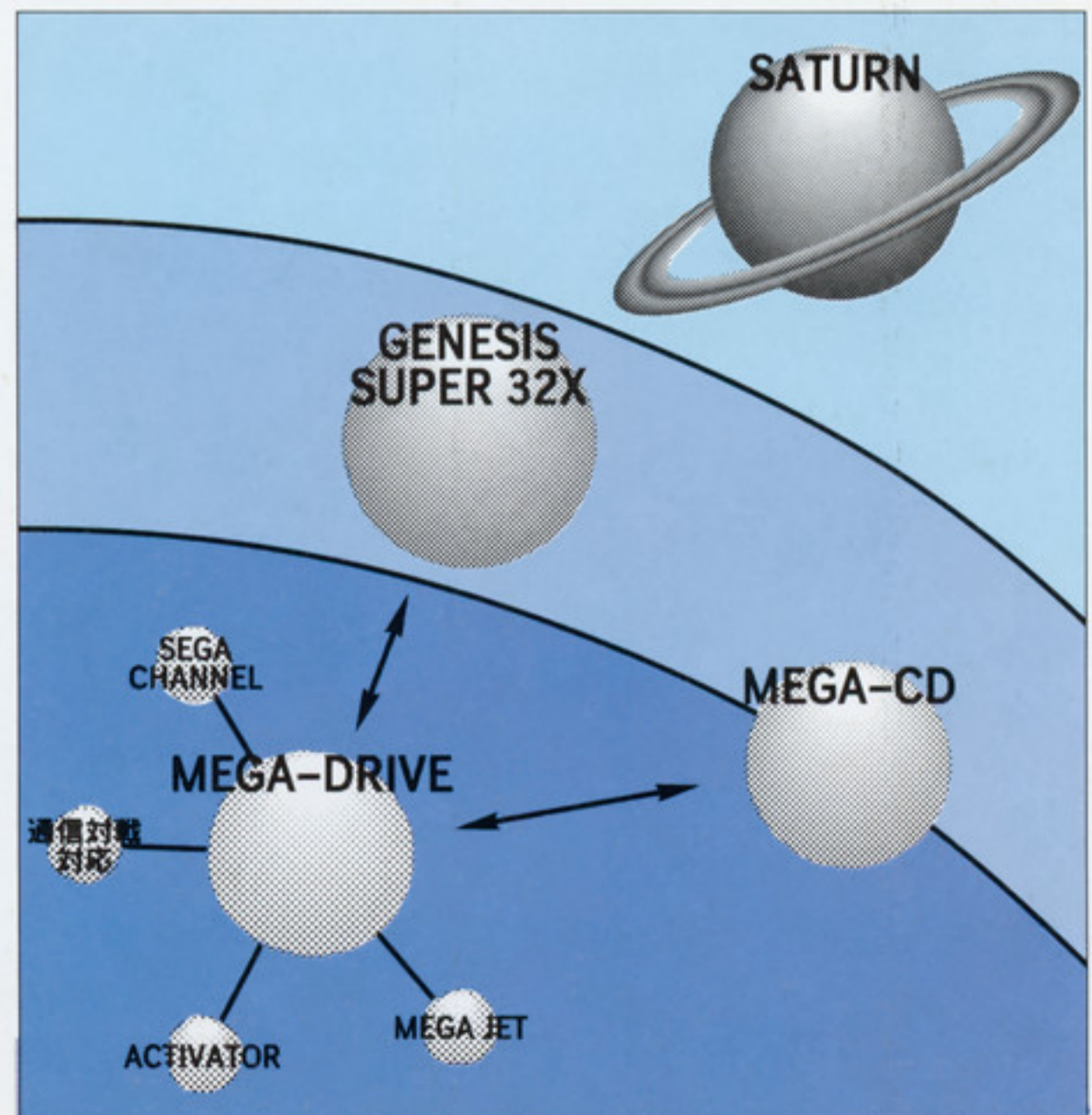
この他にもビクターエンタテインメントが参入を決定している他、ヒューマン、メサイヤ、日物、ヴァージン、サミー、日本テレネット、テクモ、テンゲン、マイクロネット、タカラ、ソフトビジョンが検討中だ。しかし、ＳＮＫ、ＳＦＣ系ではチュンソフトが参入を否定。無解答、あるいは締め切り上解答の間に合わなかったメーカーも何社かある。また、希望として開発環境の早急な整備や、サポートの強化を挙るところが多かった。

Welcome to the next level

セガ・新戦略におけるサターンの位置づけ

今年後半からのサターン、ジェネシス・スーパー32Xの登場で、セガの家庭用ゲームマシンの枠組みが大きく広がる。セガでは、こうした変化に対し“Welcome to the next level”というキーワードで積極的に国内外にアピールしていく方針だ。

具体的には左の図を見てほしい。まず、16ビットのメガドライブを初心者からゲームマニアまでフォローするエントリーマシンとして位置づける。それと核にMEGA-CDや32ビットCPUを搭載するジェネシススーパー32Xを従来型のゲームマシンの完成された姿、アドバンスド・マシン（進化したマシン）ととらえる。そして32ビットCPUを２つ搭載したサターンを従来のゲームマシンの殻を破るまったく新次元のマシンと位置づけているのだ。かたや、64ビット級のマルチ・メディアをも指向しうる新次元のサターンがあり、これまで我々の慣れ親しんだメガドライブも強力にパワーアップされ活躍し続ける。これまでセガが、サターン発売後もメガドライブが消えることはないという、発言の確かな裏付けになるんじゃないかな。

SATURN

特報!! Special Report

シャイニング・フォースCD

昨年10月に発売された「シャイニング・フォースⅡ」以来、沈黙を保っていた(株)ソニックが、新作を発表。ソニック初のMEGA-CDソフトは、なんと「シャイニング・フォースCD」だ！ 期待せよ!!

今号の中身

- キャラクター大紹介！
- 画面写真初公開！
- マル秘情報 謎のマップ!?
- スタッフインタビュー

シャイニング・フォースCD

●セガ／7月発売予定／価格未定／MEGA-CD

GGのシャイニングフォース外伝シリーズⅠ・Ⅱをまとめて MEGA-CDに！

タクティクスRPGの超人気シリーズがMEGA-CDに登場！

シミュレーションの要素を取り入れたタクティカルバトルシステムを採用し、タクティクスRPGという新しいジャンルを作り出した「シャイニング・フォース」。その名作が、ついにMEGA-CDで登場することになった！

その内容は、ゲームギアで大好評を得た、「シャイニング・フォース外伝Ⅰ」と「外伝Ⅱ」の２本のリメイクがメインになっている。この外伝シリーズは、メガドライブ版「シャイニング・フォースⅠ」の続編的な意味合いを持ち、Ⅰで活躍した光の軍勢の末裔を中心に話が進んでいく。もちろん、Ⅰをプレイしていなくても支障ないが、プレイしていれば思わずニヤリとしてしまうようなシチュエーションがタップリ。ゲームギア版で遊べなかったファンは要チェックだ。

また、ゲームギア版で遊んだというプレイヤーも大いに注目してほしい。単なる移植には終わっていないからだ。例えば、敵は間接魔法を唱えることができるようになるなど、メガドラの「シャイニング・フォースⅡ」よりもパワーアップされているし、敵の初期配置などが変更されているところもあるようだ。ゲームギア版と同じように戦略を立てても通用しないというから、相当凝った作りになっている。この他にもMEGA-CD版ならではの改良や新しい要素が､いろいろと加わっている。

そうそう、MEGA-CDのソフトといえば、戦闘の時などのアクセスが気になるけど、この作品はスゴイ。ロムで遊んでいるんじゃないかと錯覚するほど、アクセス時間が短く、気にならないのだ。内容だけでなくシステムのほうも、期待を裏切らないデキみたいだぞ。

SPECIAL INTERVIEW! スペシャルインタビュー

(株)ソニック　高橋秀五氏　田口泰宏氏

新宿にある(株)ソニックのオフィスで、"秀"才プロデューサーと天才プログラマーに、CD版のお話をうかがった。

「シャイニング・フォースCD」の魅力や制作裏話などを、(株)ソニックの高橋秀五氏と田口泰宏氏にうかがった。キミは行間からマル秘情報を読み取ることができるか!?

── さっそくですが､「シャイニング・フォースCD」についていろいろとお聞かせ願えますか。

高橋秀五(以下高橋)　一応、ゲームギア版の外伝シリーズを１つにまとめたって形になってはいます。でも実際、プレイ感が全然違うんですよ。こちらとしては、今回の作品で、「シャイニング・フォース」シリーズのシステム自体の成熟度をお見せできるんじゃないかな、と思ってます。

── 集大成ってことですか？

高橋　ええ。そうですね、例えば敵の思考パターンなども、相当グレードアップしてますよ。操作感もゲームギアとはまったく違う。

── ゲームギア版の単なる移植ではないってことですね。

高橋　ええ、最近の業界は、なんだか移植ばやりじゃないですか。懐かしい古き良き時代を引き継いだ形のゲームも１つのやり方ですが、僕達としてはその時の自分達のレベルに

PART I 「遠征・邪神の国へ」特選情報！

この「遠征・邪神の国へ」は、ゲームギア版の「シャイニング・フォース外伝Ｉ」にあたるシナリオだ。メガドライブ版「シャイニング・フォースＩ」の続編とも言える作品で、メガドライブ版で活躍したキャラクターも登場するぞ。それでは気になるストーリーを、ゲームギア版を参考にして紹介しよう。

光の軍勢が悪の化身ダークドラゴンを封印してから20年。ガーディアナ王国はアンリ女王のもとで平和に統治されていた。そんなある日、ルーン大陸の南方に位置する軍事国家サイプレスの使者、大神官ウォルドルが来訪した。ウォルドルは友好を結ぶため、アンリにサイプレス王からの贈物である小箱を手渡した。だが、実はこの小箱はガーディアナ征服を目論むサイプレスの罠であり、小箱を開けたアンリは魔法で永遠の眠りについてしまう。そこでガーディアナの軍隊は、女王を目覚めさせる方法を探るため、サイプレスへの遠征を決意するのだった……。

新生シャイニング・フォース結成！

僧侶ロウを軍師として、ＭＤ版で活躍したラグやハンス、ケンらの息子達、ディアーネやタオの妹などを中心に、新生シャイニング・フォースが結成される。一行は船でサイプレスを目指す！

おなじみのバトルシーン

サイプレス行きの船上で、主人公がバトル！

オープニング。大神官ウォルドルがアンリ女王に謁見。アンリの両側にいるのは、ＭＤ版で活躍した僧侶ロウと騎士ケン。

応じて制作するのはもちろん、さらに高いハードルをクリアしていきたいと考えているんです。当然、ユーザーの方も、どんどんレベルが上がっているはずですから。

――ということは、MEGA-CD版は相当レベルアップし、プラスアルファ的な要素がありそうですね？

高橋　自分達としては、「フォースＩ」があって、外伝シリーズがあって、「フォースII」があって、そのうえにMEGA-CD版があるんだという作品作りをしたかったんですよ。

――MEGA-CDに移植するということのポイントみたいなことは？

高橋　みんなが注目してくれる作品が、メガドライブやゲームギアでは出ているのに、MEGA-CDにはあまりないっていうのは、ユーザーとして考えると寂しいじゃないですか。そういう意味でも、MEGA-CDでやってみようと。

田口泰宏（以下田口）　セガの家庭用マシン、全機種、制覇ってことになりますかね（笑）。

――さて、現在のところMEGA-CD版ってどんな作品になっていますか？

高橋　まず「フォースＩ」と言うのは、シミュレーションＲＰＧといってもＲＰＧの方向を目指して作られていますよね。ただ、ユーザーの声を聞いてみると、「あの戦闘面白いじゃん」とか、「とにかく次の戦闘が見たい」というのがすごく多かった。だから、そのユーザーに対して、シミュレーション寄りに作ってみた作品が外伝だったんです。仕掛けの凝った面白いマップばかりを集めたら、それだ

「シャイニング・フォースCD」のプロデューサーをつとめる。高橋宏之氏の実弟でもある。ソニック通信では秀ファイブで人気爆発。

夜だって気を抜くことはできないのだ！

戦士たるもの、夜も安心して眠りにつくワケにはいかない。というのも、敵がいつ夜襲をかけてくるかわからないからだ。

このシナリオでも、夜中に敵と戦闘を繰り広げるというイベントがちゃんと用意されている。夜中は戦闘フィールドが暗くなるぞ。バトル画面の背景がちゃんと夜になっているのにも注目。星がとってもキレイだよね。

夜中に戦闘になるなんて。スリープの魔法の効き目がバツグンだったりして（ウソ）。

夜のバトルシーンだ！

おなじみのフィールド画面だ。仲間に鳥人が加わっている。鳥人なら、高い山もスイスイ進むことができるぞ。ただし、弓矢が大の苦手なので、敵の弓兵の攻撃範囲には要注意だ。

外伝では、実にいろいろなところが戦場になった。ここはアスリート村だ。

遠征・邪神の国へキャラCollection②

け戦闘が盛り上がるんじゃないかっていう方向でね。で、「フォースⅡ」では逆に、自分達の本来のＲＰＧという方向性を打ち出した。この両極を、今回MEGA-CDに載せようと思っています。

田口　あとは、「フォースⅡ」とかを作っている間に、自分達はこうやりたいのに、ハードの制約があってダメだとか、そういう不満が出てきちゃうでしょう。それを全部、解決したいなと思ってます。動きにしても、ＲＯＭよりも速いものを作ろうと。

──それはスゴイ。ＣＤではアクセス時間などがどうしても気になりますからね。

高橋　スピードが速くなっているからって、面白さと直接結びつくワケではないですけど、ストレスがたまらないってのは楽しく遊ぶための条件ですからね。操作感の問題やシステム的な部分なども全部見直してます。

──ＣＤだと容量も大きいし、いろいろできるってワケですね？

田口　とにかくゲームのボリュームが多くて。音の部分も凄いことになってますよ。

高橋　一番容量を食っているのは音の部分ですね。作曲の武内氏が、もの凄くこだわりをもった人で、音楽ＣＤとして聞けるような音を作りたいという意向もありまして。もともと曲数も多いし。それから、音がＣＤで豪華になったにも関わらず、曲数も多いですからね。田口もＣＤに収めるため血のにじむような苦労を重ねてるみたいですよ。

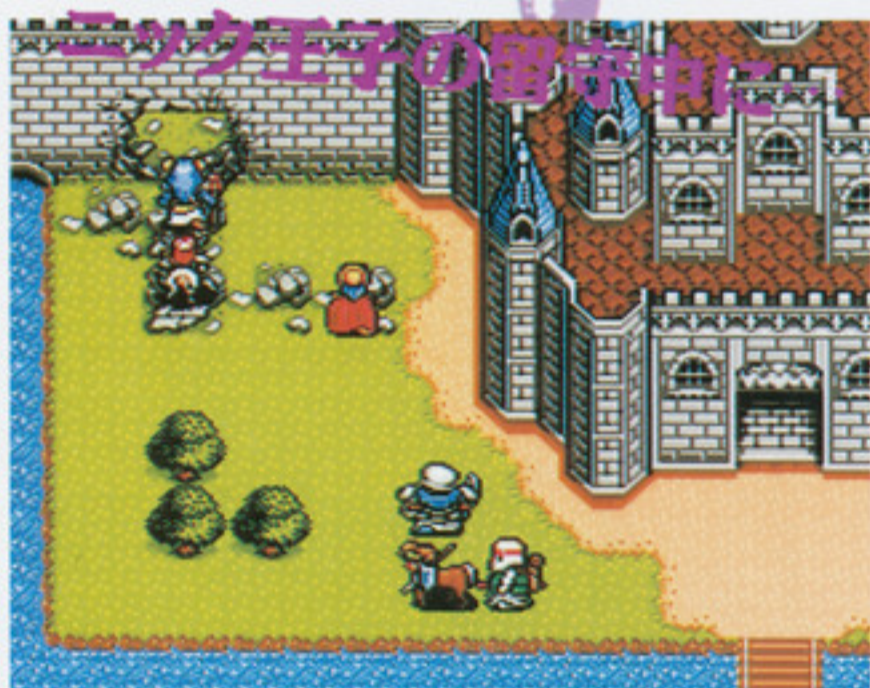
田口泰宏氏

業界きっての天才で、「シャイニング・フォースＣＤ」のメインプログラマー。ソニック通信では成田空港でのエピソードで大人気。

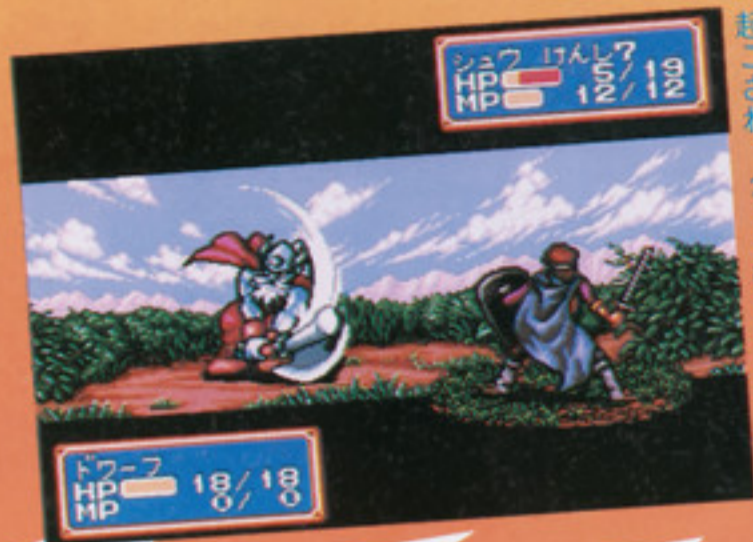
──ゲームシステムのプログラム自体はどうなんですか？

PARTⅡ「邪神の覚醒め」特選情報！

「シャイニング・フォースCD」に入っている２本目のシナリオ「邪神の覚醒め」は「遠征・邪神の国へ」の続編になっている。とはいえ、「遠征・邪神の国へ」で活躍した新生シャイニング・フォース達が中心になるワケではなく、まったく別の独立したシナリオとしてもプレイできるようになっているのだ。それではこちらも、ゲームギア版を参考に、ストーリーの一部を紹介しよう。

軍事国家サイプレスは大神官ウォルドルによって乗っ取られていたが、新生シャイニング・フォースの活躍により平和を取り戻した。だがウォルドルは、強大な邪悪神イ・オムの配下にすぎなかった。それを知ったサイプレスの王子は遠征軍を組織し、イ・オム討伐の旅に出た。しかし、こうしてサイプレス軍が留守にしている間に、城に敵が襲来し、邪悪神を封じ込める〝破邪の剣〟が盗まれてしまったのだ。サイプレスの若い見習い兵達は、剣奪還のために敵を追う旅に出るのだった。

サイプレスの王子ニックがイ・オムに遠征している間に、城に敵が襲来し、〝破邪の剣〟が盗まれてしまった！

進化したバトルシーン

おなじみの構図のバトルシーンも、例えば間接攻撃の演出を入れるなど、１作目から進化してきた。今回はMEGA-CD版はグラフィックなど特に力を入れ、「フォースⅡ」をしのぐものとなっている。

バトルシーンの背景は新しく描き起こされ、グッと美しくなった。

敵がブレイズLV2を使う図。魔法のグラフィックもどんどんハデになって、迫力を増してきたよね。

邪神の覚醒めキャラCollection①

主人公
サイプレスの見習い兵達を率いて旅に出る、プレイヤーの分身だ。

ナターシャ
サイプレスの王子ニックのいとこ。愛国心の強い、おてんば魔術師。

アーロン
サイプレスの見習い兵。戦士としての実力はあるが、自覚がなくドジ。

田口　先に容量の話をしますと、マップごとにデータを入れ換えるっていう作業をやるんですけれども、そのマップがだいたい60枚以上あるんですよ。で、それぞれ結構な容量を食う。だから、単に入っているデータだけを比較しても「フォースⅡ」を超えています。４倍から５倍のデータはあるでしょうね。

――それと、ＣＤということで、ビジュアルシーンとかは入れないんですか？

高橋　フォース・シリーズは、みんなが作りあげてきた作品なので、たとえばアンリっていうキャラがいたら、アンリの声は自分自身の中にあるはずなんですよね。そのイメージを崩したくないので、いわゆるアニメのデモはありません。ただ、まったく違う形で、ビジュアル関係はやろうと思ってますよ。

田口　それに声が合っていたとしても、とにかくイベントが多いでしょう。すべて声を入れていくと、それだけでＣＤ５～６枚いっちゃうんで、現実性がないと。今の時点でもＣＤ２枚組にしたいくらいですし(笑)。

高橋　まったく違った形ってのは、ユーザーがプレイしてからのお楽しみって形になっちゃうと思います。シリーズを通して遊んでくれている人には、より面白さが伝わるようになるんじゃないかな。ただ、作品としては独立していますから、これだけでも十分、遊べるように作っていますけど。遊んでくれた方が、「ああ、やっぱり、ソニックやってくれたよ」って思えるような部分を、今がんばって作っていますので、もう少し待っていてください。

バトルフィールドは多種多様だ！

ゲームギア版の外伝シリーズの一番の特徴は、船の上や町の中など、いろいろな場所をバトルフィールドに仕立てあげているところだった。そのため、戦闘自体がイベントのような意味を持つように感じられ、その印象を鮮明に記憶しているプレイヤーも多いだろう。

MEGA-CD版でも、その特徴を最大限に生かし、戦闘でストーリーを語るような、工夫された構成になっている。マップも、実にさまざまなフィールドが用意されているのだ。

ポルトベリヨという港での戦闘。ロマンチック!?

秘密の地下道を進む主人公達。ここでも戦闘が起こる。ここは通路が狭いうえに分岐しているので、しっかりとした戦略を立てないと抜けられないぞ。

普通のフィールド。新たに描きおこされたキャラに注目。

複雑な構成になっている、アルカム砦での戦闘。狭い通路が多そうだ。壁のレリーフなどのグラフィックがキレイ。

邪神の覚醒めキャラCollection②

クレイド
代々サイプレス王に仕える名門の家柄の子。見習いの騎士だ。

アンジェラ
クレイドの幼なじみで優秀な騎士。クレイドは頭が上がらないとか。

ビル
アーロン、クレイドとともに、サイプレスどじ３人組の一員なのだ。

バリー
「遠征・邪神の国へ」で活躍した鳥人。今はサイプレスの部隊長。

サラ
キャントール族の司祭。サイプレスのイ・オム遠征軍の一員だったが。

ムサシ
はるか東の国からきたサムライ。一切が謎のキャラクターである。

これはなんだ？外伝Ⅰ・Ⅱにもなかった謎のマップ大公開

さて、「遠征・邪神の国へ」と「邪神の覚醒め」の画面写真の他に、なんと謎の写真が２枚も公開されたのだ！　それが右の写真。とりあえず、戦闘シーンではないようだね。何かのイベントのように見えるが……。これが何を意味する写真なのかは、今のところまったく不明だ。

でも、ゲームギア版の「シャイニング・フォース外伝」シリーズには、確かこんなシーンは出てなかったように記憶しているんだけど……。まあ、発売はまだ先なんだし、アレコレ想像して楽しみにしていようじゃないの。ということで、次号のレポートに注目！

お墓にいったい何が？

建物に入っていこうとしているようだが……。周囲にあるのはなんとお墓だ。掘り返されているものも多いぞ。なんだか不気味だなあ。そして、建物の中にはいったい何が？

パーティーの最中か？

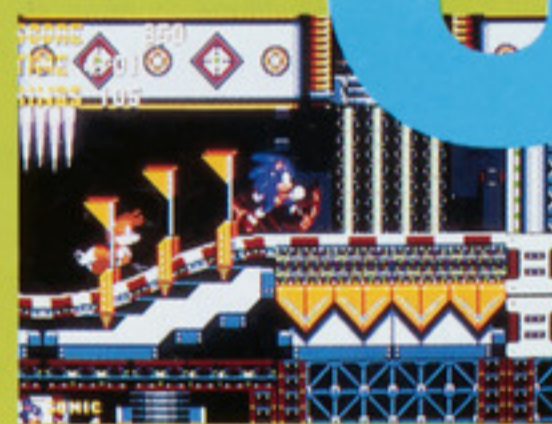
テーブルの上に並べられた数々のごちそうがおいしそう。赤い絨毯の上に立っている人は誰なんだろう？

緊急発売決定!!

5月27日!!
16メガ 5,800円

16メガ スペシャルプライスで登場!!

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

今回は冒頭から緊急ニュースだ! あの「ソニック3」が、なんと超低価格の5,800円で発売されることになったのだ。ちなみに容量は当初の24メガから16メガに変更されているが、アメリカ版と同じ内容。容量が減っちゃったのが残念だけど、16メガバックアップでこの価格は破格だぞ。

バックアップ機能+使用キャラ選択を有効に活用しよう

緊急発売にともない容量が変更された「ソニック3」だが、これまで紹介してきた内容の削除などはないので、とりあえず何も心配しないでいい。さて、3作目にしてバックアップがついたことは周知のとおりだが、今回はさらに新事実が明らかになった。まず1つめは、ゲーム開始時にキャラ選択が可能になったこと。これは「ソニック2」と同様にソニックのみ、テイルスのみ、ソニック&テイルスの2人プレイと、3タイプ用意されている。2つめは、全ゾーンをクリアしたデータに限り、好きなゾーンをセレクトして遊べるようになったこと。しかもスペシャルステージに再び入れるので、取り残したカオスエメラルドを集められるんだ(1ゾーンクリアすれば取ったエメラルドが記録される)。

セーブは6カ所まで

全ゾーンをクリアしたら、テイルスのみのプレイに挑戦するのも楽しいぞ。

ソニックのメリット&デメリット

【メリット】①瞬間シールドをはじめとした4種類のシールドを、すべて使いこなせる。②主人公である。

【デメリット】①単独では空を飛べない。②水中で泳げない。

ソニックでのプレイは、やはりスーパーソニックが魅力的。今回も変身するのか?

テイルスのメリット&デメリット

【メリット】①しっぽ回転で空を飛べる。②水中では自在に泳げる。

【デメリット】ジャンプ中にボタンを押すと飛行するため、シールドの2次的効果が使えない。

操作系の違いで瞬間シールドは使えないが、飛べるという事実は有利だ。一挙手一投足がなにかとかわいいしね。

そして最大のメリットは……「かわいい!」

抜きつ抜かれつの競争と、緊張感ただようタイムアタック。どっちがお好き?

「ソニック3」で用意されている2人対戦モードは、前作よりもシステムが洗練されていて、単なるオマケや本編クリア後の息抜きで終わらせるにはもったいないほど面白い。「ソニック2」では、通常のゲームのゾーンマップをそのまま流用した感じだったが、今回は上下2分割画面専用のミニマップと小さいキャラパターンまで用意されているんだ。

また、マップ自体も短いループとなっていて、5周のトータルタイムで競うようになっている。そのため、プレイ中は常に抜きつ抜かれつのレース的な緊張感が漂い、対戦（というより競争）をいやがうえにも盛り上げてくれるのだ。このモードだけでしか操作できない、新キャラのナックルズも疾走ポーズが魅力的でなかなかいいぞ。

選択画面の背景に描かれているソニックが、妙にリアルっぽく見える?

グランプリ

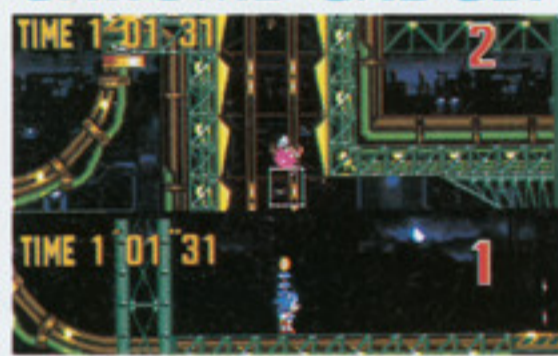
このモードでは全5ゾーン（各5周）を1～2人で走破し、それぞれのゾーンごとに総合タイムで勝敗を競う。もちろん同キャラ対戦も可能だ。そして3ゾーン以上勝ったほうが最終的な優勝者に。

AZURE LAKE

いちばん普通なゾーン。まずは30秒台をめざせ。

BALLOON PARK

風船でボヨンと跳ねるのが気持ちいい遊園地だ。

CHROME GADGET

確実なコースどりが要求されるテクニカルな場所。

DESERT PALACE

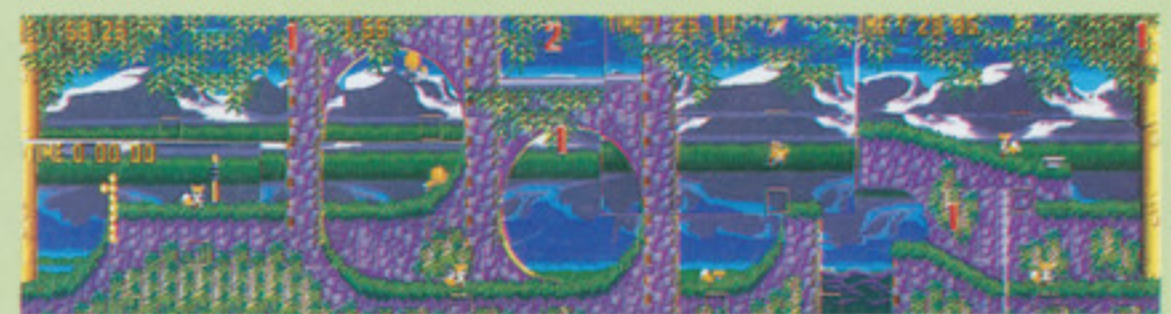
危険な沼や、出たり消えたりする足場がある。

ENDLESS MINE

速く走るより、ほどほどの速度のほうが走りやすいぞ。

3人それぞれ走りの個性が光る！

キャラ＼能力	最高速度	出だし、立ち直りの速さ	急停止時のすべりにくさ
ソニック	最速	普通	ややすべる
テイルス	やや遅い	最速	普通
ナックルズ	普通	普通	すべりにくい

各ゾーンはこんな感じの短いマップ

各ゾーンはこういう短い構成。アイテムが出ることもあるぞ。

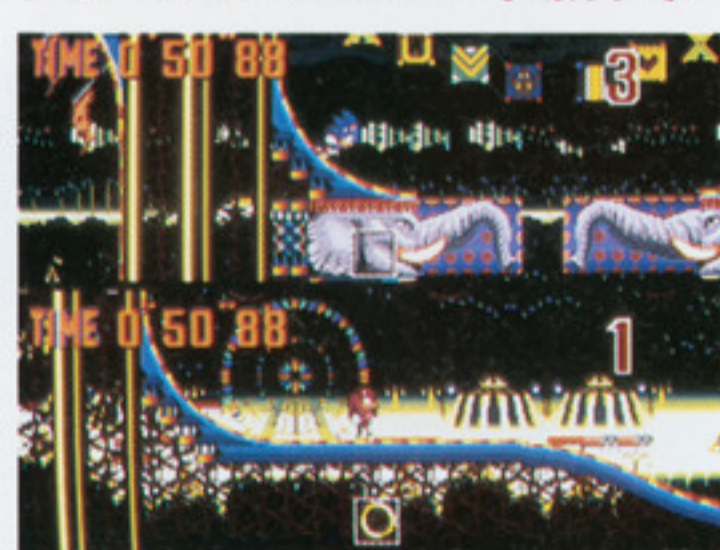
結果画面①
全5ゾーンが終了すると、こんな画面に。負けるとけっこう悔しい。

結果画面②
その後は、各ゾーンごとのトータルタイムの比較も見られるぞ。

マッチレース

このモードは好きなゾーンを選択しての1本勝負になっている。それ以外の部分はグランプリモードとだいたい同じで、同キャラ対戦、アイテム取得なども可能だ。時間がない時専用の対戦モードかも？

まずはゾーン選択。使用キャラによっては不利な場所もあるよ。

言い訳無用の1本勝負！

選択したゾーンのみの5周勝負！ グランプリと違って「次のゾーンがあるさ」という甘っちょろい考えは通用しない。男なら一発勝負にすべてを賭けて、完全燃焼するのだ。遺恨を残したくない時は、同キャラ（同じ性能）で対戦すべし。

タイムアタック

このモードだけは1人プレイ専用だが、タイムアタックと名乗るだけあって、ちゃんと最高ラップが記録される。おまけに電源を切っても消えないのがうれしい。これでもう、ビデオやカメラを用意しなくてすむね。

2人対戦で好敵手がいなくなったら、最後は自分との戦いだ。

ちゃんと記録も残ります

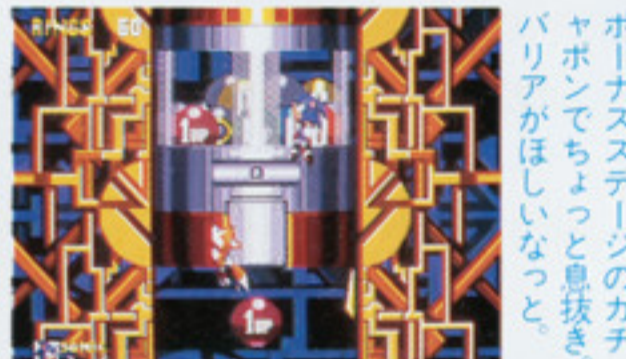
このとおり、各ゾーンの3位までのトータルタイムと、使用キャラクターがきっちり記録される。そういうことなら、BEメガ誌上でゾーン別やキャラクター別にタイムアタック大会を開きたいよ。もちろんセガの主催でさ。

4人それぞれの思惑を乗せて、浮遊島は今日ものんきに飛び続ける

ひょんなことから浮遊島に集まった4人。謎のキャラ、ナックルズをまじえて大騒動が巻き起こる!?

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

イカしたことが大好きな、いわずと知れた僕らのヒーロー。今や世界一有名なハリネズミとはソニックのことさっ。

ソニックの動きは、回を重ねるごとに磨きがかかる。今回もキャラクターパターンが豊富で、いろんな姿をおがめちゃうぞ。

ボーナスステージのガチャポンでちょっと息抜き。バリアがほしいなっと。

Dr.エッグマン

いつもの愛機に仕掛けを施し、今回もソニックに挑戦する。

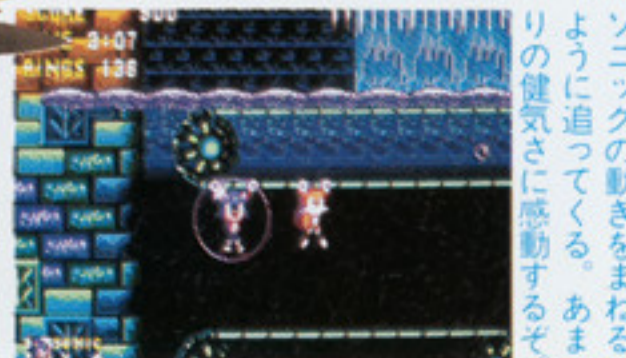
炎、水、電気など、今回は自然の力を利用した攻撃が多い。

空中での息詰まる戦い。しっぽで飛べるテイルスが今回は役に立つ。

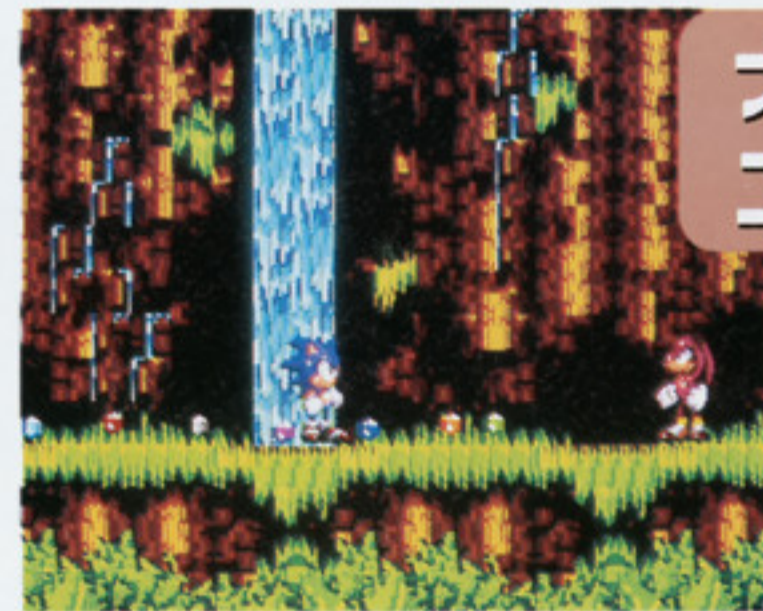
こんなところにもエッグマンが。開けるとダメージをくらうぞ。

カオスエメラルドを求めて、ちょくちょくソニックと対立する永遠のライバル。かなりの天才科学者なのだが……。

マイルス"テイルス"パウアー

テイルスのみの1人プレイでも、ちゃんとスペシャルステージに入れる。しっぽのフサフサした動きがたまらなくかわいい！

ソニックの動きをまねるように追ってくる。あまりの健気さに感動するぞ。

ウエストサイドアイランドでソニックと出会い、弟分になった。最近はソニックもウカウカできないほど大人気だ。

ナックルズ・ザ・エキドナ

島の地理に詳しいナックルズは、ソニックの行く先々に罠を仕掛けてじゃまをする。

ナックルズに奪われたカオスエメラルドを取り戻すことができるのか？

浮遊島にかつて栄えた文明の生き残りで、トゲのついた拳で地面を掘るのが大得意。ソニックを悪いヤツだと思い込んでいる。

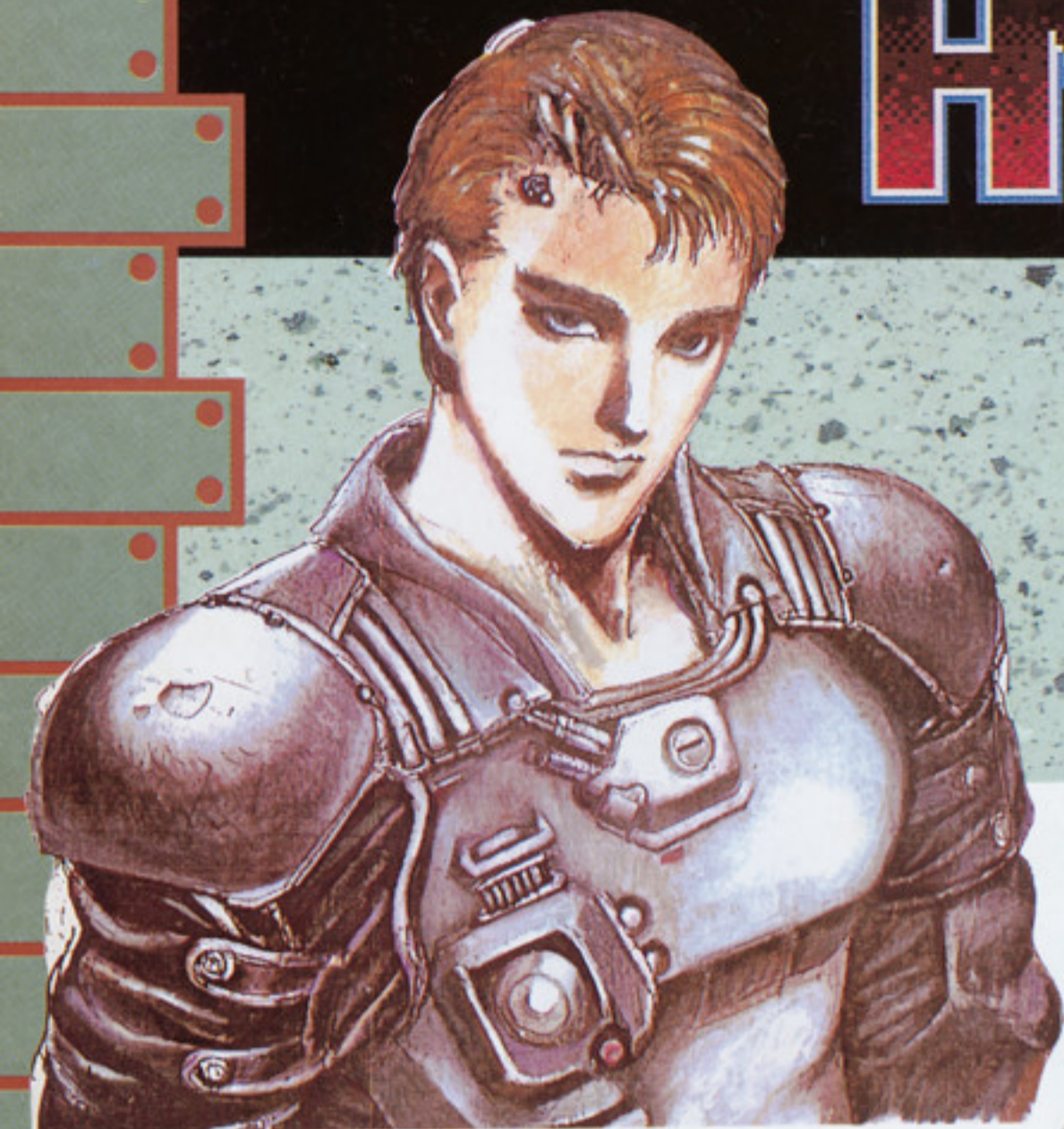
セガさんからひとこと

不況、不況でフトコロもさびしいこの時期に、なんとこの価格！　より多くの人に楽しんでもらうため、こういう形で決定しました。安うしてんねんから買ってや。頼むでホンマ。

ハイブリッドフロント

THE HYBRID FRONT

●セガ●発売日未定
●価格未定●ＳＬＧ●16M+B·B

ストーリー重視のハードボイルドSFシミュレーションなんて聞いたことがないぞ!!

「バハムート戦記」「アドバンスド大戦略」などの名作の香りを漂わせ、セガが久々に発売するオリジナルシミュレーションがこれだ。

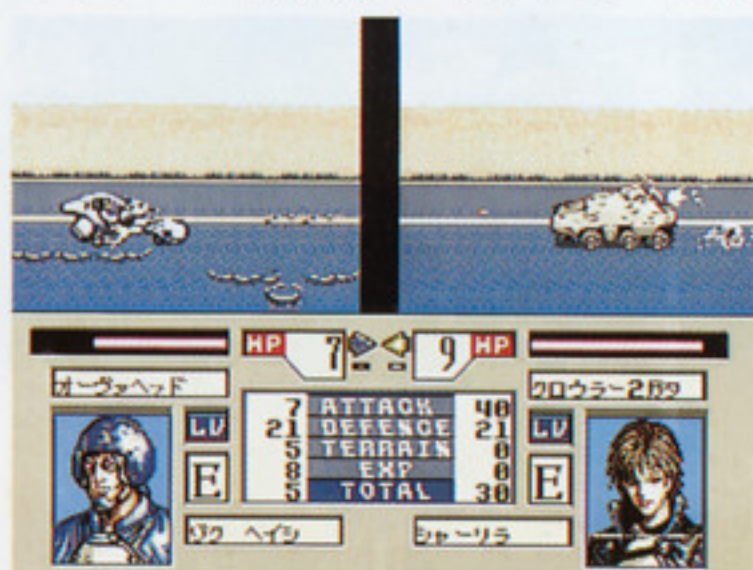
セガのシミュレーションというと、大戦略シリーズに代表されるようにマップ上でユニットを操作するだけでゲームが進んでいく戦略シミュレーションが多い。その中でこのゲームは、非常に異色だ。謎の敵勢力と対抗しながら謎を説き明かすＳＦ戦略シミュレーションという設定だけに、ゲーム全体にストーリー色が色濃く反映されているのだ。

「アドバンスド大戦略」のシステムを継承してはいるものの、末弥純がキャラデザインを担当、野田昌宏がシナリオ監修していることがこのゲームの最大の特徴だ。そのため、しっかりとした設定で作り上げられたストーリーがゲームの背後に広がり、ゲーム進行とともにストーリーが展開されるサイバーでハードボイルドなＳＦシミュレーションなのだ。

アドバンスド大戦略のシステムを基本にプラスアルファ…

「ハイブリッドフロント」は、ストーリーにそった魅力的な展開もさることながら、ノリのいいサウンドと、「アドバンスド大戦略」で実証ずみの優れた思考ルーチンによってスピーディにゲームが展開される。物語の冒頭では数少ないプレイヤーユニットたち〝運び屋〟が、強大な謎の勢力に対抗することになる。そのため、初期のマップでは、敵との対峙と いうよりも、わずかな仲間の支援を得ながら、敵勢力の攻撃をきり抜けなくてはならない。こういったノリノリの新システムについてもう少しくわしく説明してみよう。

戦闘シーンが美しい

まず、なんといっても戦闘画面のビジュアルがＳＦサイバーゲームという雰囲気をかもしだしてくれる。敵味方のユニットとともに、キャラクターが左右にビジュアル映像として映し出される。しかも攻撃によって破損すると、映像が変化する。この画面演出のテンポとサウンドが非常にマッチしているのだ。

ユニットが破壊されると、映像が途切れてしまうなど、心憎い演出なのだ。

©SEGA／監修：野田昌宏／協力㈱オニロ

ストーリー展開にワクワク!!

シミュレーションという一見とっつきにくいジャンルを、みごとにカバーして魅力的に演出しているのが、キャンペーン・シナリオのバックに設定されていくストーリーだ。ゲームはマップクリアとともに自然に次のマップに進行するのだが、背景となるストーリーを読むことで、ゲームに深みが増すのだ。

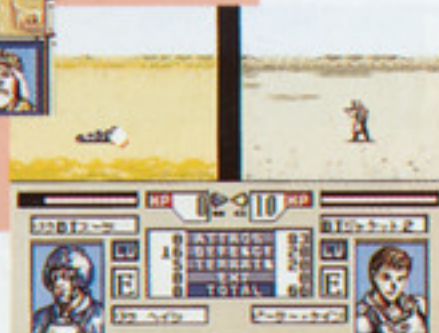
バックストーリーは、それだけでも電子出版といった感じで楽しんで読めるのだ。

仲間としてNPCが登場!!

さらにこのゲームの魅力の１つは、シナリオによって、支援部隊として途中から仲間になる個性的なＮＰＣだ。

しかも、救援に駆けつける時には、仲間のメッセージがメッセージコマンドに表示されるため、よりゲームを人間臭く仕上げている点もうれしい。

シナリオの途中で、仲間のひとり玄之丞が救援に駆けつける。

支援にきた仲間は、そのシナリオではＮＰＣだが、その後、ユニットに加わる。

システムは作戦準備画面とマップ画面が中心だ!!

シナリオスタート

▽

作戦準備画面

●ユニットに搭乗するキャラを決める。めんどくさい人は自動搭乗でもＯＫ。また、この画面では搭乗ユニットの武装パックデータの確認などもできる。性能画面ではユニットの性能が表示される。
●搭乗が決まったら、いよいよ作戦開始だ。

▽

シナリオの勝利条件表示

▽

マップ画面

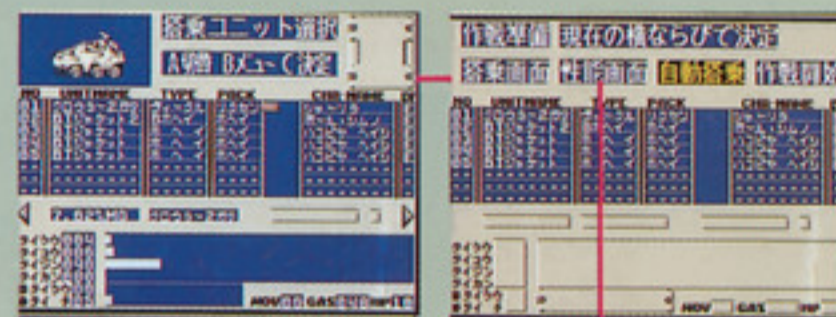
●まず、ユニットの配置をする。この配置も、自動配置が可能。
●マップ下にストーリーにそった会話が、イベント表示画面にメッセージとして表示される。

▽

戦闘に突入!!

シナリオが始まると、左のチャートのような流れで進む。まず最初に行うことは、ユニットに搭乗するキャラクターの設定だ。キャラによってユニットとの相性があるが、めんどうくさい人は自動搭乗で決めるといい。全員の搭乗が決まるといよいよシナリオに突入、マップ画面に移る。

マップ画面では、最初にユニットの配置をし、プレイヤーのターンが来たら、移動、戦闘となる。通常は、カーソル上のデータが下に表示されるが、イベントが起きると、その部分がメッセージ画面となる。各コマンドは左上に開くことができ、それぞれ下の写真のように非常にコンパクトにまとめられている。

作戦準備画面

搭乗ユニットとキャラクターを合わせることで、搭乗ができる。

性能画面を開くことで、搭乗させたいユニットの性能表が見られる。

マップ画面

自動配置でもお手軽に戦える。配置を指定する。

Cボタンでユニットの指示コマンドが開く。

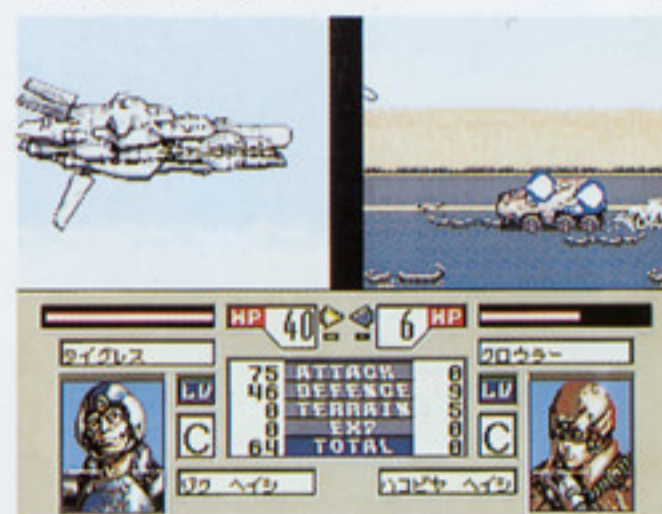
Aボタン１回で小マップ。２回で記録などのコマンド表示。

ユニットの移動範囲なども、このように楽々わかるのだ。

シナリオ1は、とにかく敵から逃れることだ!!

これでいよいよシナリオに突入できるぞ。そこで今回は、シナリオ１「血煙のシルクロード」を紹介してみよう。このシナリオの勝利条件は、マップ下端から仲間のユニットを最低３人脱出させること。または敵指揮官の撃退か敵指揮官以外の戦力の撃退だ。敗北はプレイヤーユニット、シャーリラチームの全滅。このシナリオ、マップは小さいものの、敵のユニット数が多く、しかもオーヴァーヘッドというホバーバイクが４台、装甲車両ガウリルコ１台。タイグレス航宙艦１台と多数の歩兵ユニットが待ちかまえている。とてもじゃないが、まともに戦っていると被害は増えるばかりだ。とにかくダメージを受ける前にマップ中央下の丘を利用して逃げることだ。

シナリオ1MAP

救援の仲間、冴月玄之丞が２ターン目にＮＰＣとして登場する。彼らに敵をまかせて、丘の線で囲まれた場所から１人でも多く脱出しよう。

航宙艦なんてユニットが登場するが、これが後半の意外なシナリオ展開を予測させる。

ゲームの最初から最後まで執拗にプレイヤーの前に立ちはだかる敵指揮官(カズーン)。

シナリオ1に登場するユニット

プレイヤー側	NPC	コンピュータ側
BTジャケット2×1	BTジャケット×3	オーヴァーヘッド×4
BTジャケット×3	クロウラー×1	BTスーツ×7
クロウラー2型×1	BTジャケット2×1	ガウリルコ×1
	クロウラー2型×1	タイグレス×1

特報!! Special Report

STAR WARS REBEL ASSAULT

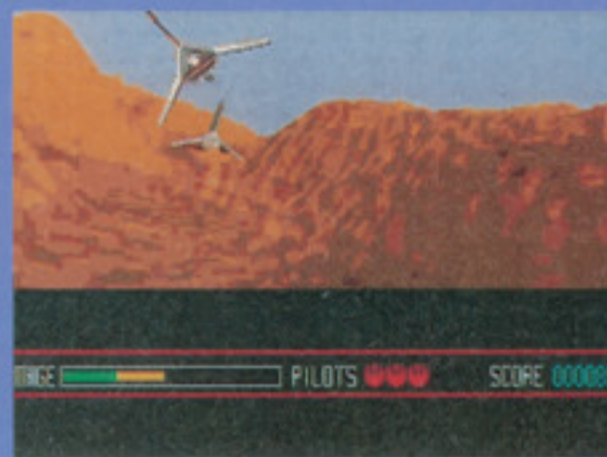
スター・ウォーズ レベル・アサルト

映画「スター・ウォーズ」が公開されたのは、今から約十数年前。３部作まで公開されたが、どれも全米興行成績がトップ10以内という、超人気映画だった。その第1部をベースに、細かな設定は第２部作（帝国の逆襲）を使用し、オリジナルシューティングゲームとして作られたのが、この「レベル・アサルト」なのだ。製作は、本家本元ルーカス・アーツだから安心！　プレイヤーは、反乱軍に入隊したばかりのパイロットという設定（ルークではない）で始まる。反乱軍が計画したデス・スター襲撃計画に参加し、帝国軍の秘密兵器を破壊することが、キミの重要な使命なのだ。

●ビクター・エンタテインメント●６月下旬発売予定●8,800円●SHT●CD-ROM

Chapter 1

Fight Training

簡単なトレーニングステージ。まずは、教官の後に続いて飛び、訓練用ロボットを倒そう。

Chapter 2

Asteroid Field Training

迫り来る隕石(いんせき)を避けながら、ターゲットを破壊するモード。これも教官の後に続く、訓練の１つ。

Chapter 3

Planet Kolaador

Chapter１とほぼ同様のミッション。教官の後に続き、障害物を避けながら谷間を飛行する。

Chapter 4

Star Destroyer Attack

帝国軍の戦艦、スター・デストロイヤー登場。周囲を旋回(せんかい)しながら、レーダーと戦艦を破壊しよう。

Chapter 5

Tatooine Attack

反乱軍基地を襲撃した、３機のタイ・ファイターを撃墜(げきつい)する。この後、ボーナスステージもある。

●メサイヤ● 8月下旬発売
●9,800円●SLG●16M+B・B

ラングリッサーII

発売日もほぼ見えてきた「ラングリッサーII」。今月は、前半の数シナリオ&戦闘シーンの開発画面を大量入手したので、さっそくご覧あれ。前作より、かなりメリハリのある画面に仕上がっているのがわかるだろう。なお、各シナリオの詳しい紹介は、来月以降紹介していく予定。楽しみに待っててくれ!!

戦闘画面のスタイルは、前作と同じだが、グラフィックは確実にパワーアップするぞ!

見よ!! これがIIの舞台だ!!

大陸統一を目指すレイガルド帝国が、各地へ侵攻し始めた!

光の神殿に帝国軍が乱入!? ふいを突かれたようだ。

大自然の中での戦いを繰り広げる。地形効果を思い出せ!

シナリオ2に引き続き屋内面。こういったところは移動が大変!

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

➡NEW RELEASE SCRAMBLE

美少女戦士セーラームーン

●マーバ
●7月発売予定
●8,800円
●ACT
●16M

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

メガドラでもおしおきしてくれぇ！

いまだ人気の高いセーラームーンが、メガドラにも大乱入してくるぞ。ジャンルはアクションで、ベースとなっているのはスーファミ版だ。でも、このメガドラ版はそれをさらにバージョンアップした内容になっている。まず、必殺技が2つから3つになり、コマンド入力になっている。各技も多少変更し、アクションパターンのグラフィックも質が上がっているのだ。それに、ダッシュジャンプ攻撃も追加されているし、もう言うことない感じ。1Pプレイのみになっちゃったけど、セーラー戦士は全部選べるし、ステージも6面まである。早く水星人に逢いたい!?

セーラーマーキュリーの攻撃。顔の表情などもちゃんと描かれているよね、すごいや。

セーラーマーズのシャープなおみ足攻撃！なびく髪がなんとも言えませんぜ、アニキ。

セーラー戦士の相手は、女王メリルと暗黒四天王達だ。

われら暗黒四天王！

セーラームーンのジャンプ攻撃が炸裂だぁ！コマンド入力の必殺技はちょっと難しいか？

セーラージュピターのコマンド技が炸裂したぞ。力持ちのジュピターらしい攻撃だね。

セーラーヴィーナスの攻撃グラフィック。よく動いているよね。早く遊びたいよー

パノラマコットン

●サンソフト
●7月発売予定
●価格未定
●SHT
●20M

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

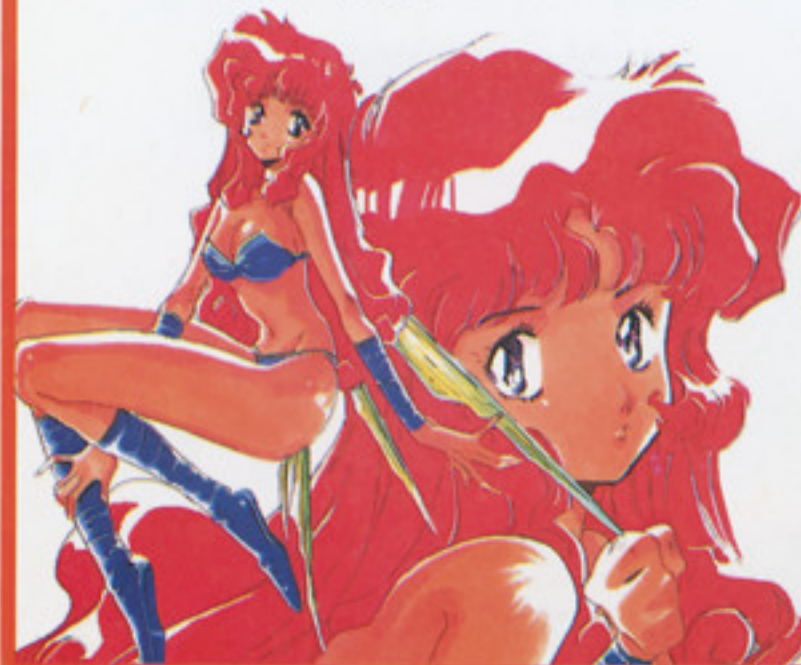
やたら鮮明な音声にビックリ

ここ数カ月、まとまった情報がなかった「パノラマコットン」だけど、オープニングデモも入って、容量も20Mにアップ！　あとは完成を待つのみとなりました。

あの「いっくぽ〜ん」をはじめとした音声の数々も、信じられないほど鮮明に再現されているぞ。

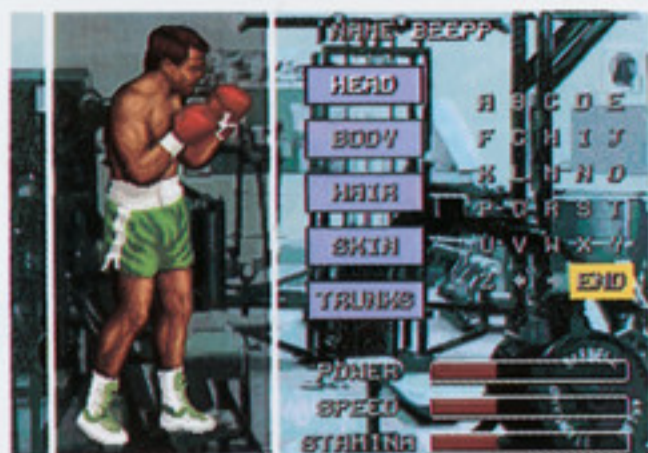
ソフトを入手したら、まっさきにオプションで音声を聞いてほしい。今までのMDソフトのザラザラ音声が何かの冗談みたいに思えるよ。

サクセスの技術力による3D表現は特筆もの。スピード感もかなり良いです。

キャラ設定、デモ画面などは次号で詳しく紹介の予定。もう少し待っててね。

グレイテストヘビーウェイツ

●セガ
●5月27日発売
●7,800円
●SPT
●16M+B・2

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

あの「ホリフィールドボクシング」のシステムを生かしたボクシングゲームが登場だ。といっても単なるリメイクではなく、対戦相手に歴代のヘビー級チャンピオン8人が再現されているからスゴイよね。夢の対戦が実現するぞ／

独自のキャラクターを作って登録も可能だ。

モハメド・アリが舞う／ 挑発だってするぞ。

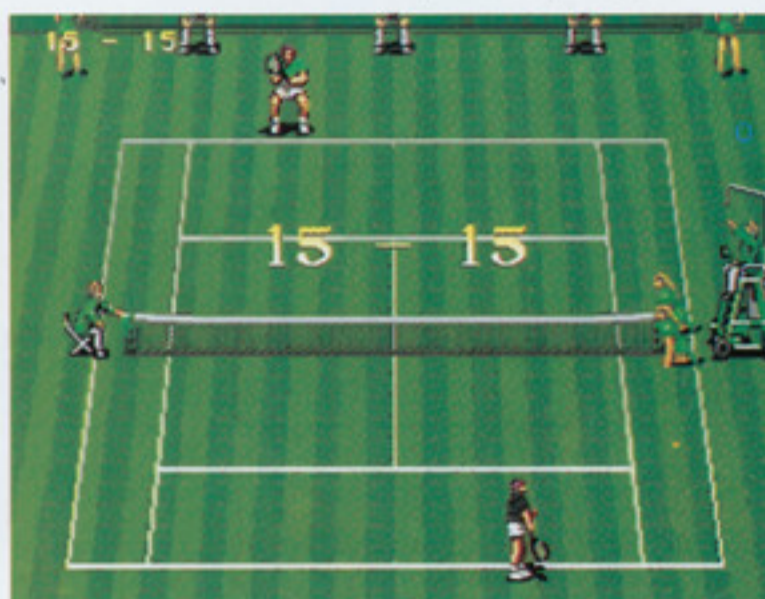
アリと現チャンプのホリフィールド戦も／

ウィンブルドン

●セガ
●5月20日発売
●6,800円
●SPT
●8M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

こちらも海外で人気の〝セガスポーツ〟シリーズから、本格派のテニスゲームが発売されるぞ。

グランドスラムと呼ばれる世界4大トーナメントの中で、最も格式と栄誉を誇る「ウィンブルドン」を舞台に、シングルス、ダブルスで競おう。選べる選手は男女各16名が用意されており、パスワードを使って育てていけるぞ。

コートの種類は3種類から選択可能だ。画面構成もTV中継風の角度なので、遊びやすいぞ。

チャックロックII

●ヴァージンゲーム
●6月下旬発売
●8,000円
●ACT
●8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

ヴァージンゲームの看板的アクションゲームである「チャックロック」シリーズ。その2作目が、日本でも発売されるぞ。主人公は1作目のオヤジの赤ん坊で、フリントストーンのおっさんも顔負けのこん棒アタックが得意なのだ。

前作のノリはそのままに、巨大恐竜などのボスキャラと戦うぞ。

よちよち歩きの赤ん坊なのに、豪快にこん棒を振り回すなんて。ムチャクチャだあ〜。

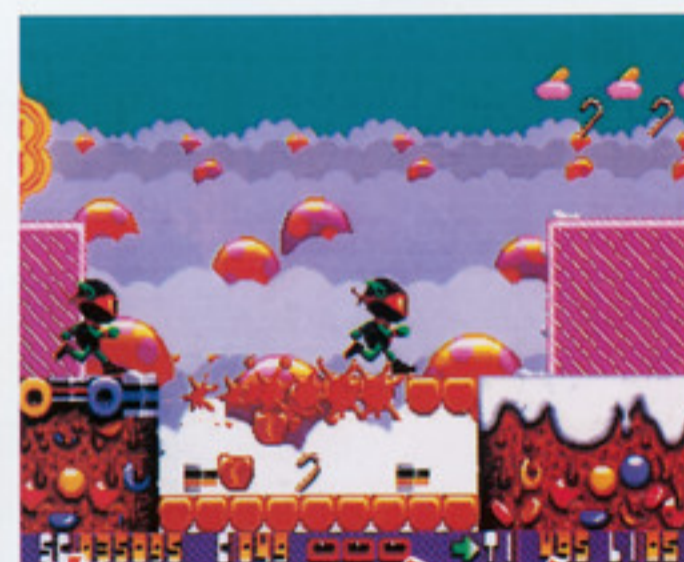
ズールのゆめぼうけん

●インフォコム
●7月1日発売
●8,800円
●ACT
●8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

アメリカ生まれのアクションゲームに、またまたイカしたヤツが登場するぜ。その名もズゥール／ ズールは宇宙のかなたN次元の住人で、拳法といたずらが大好き。その彼が宇宙旅行の途中でとんでもない世界へ迷い込んでしまったのだ。ズールは自分の世界へ帰るため全6ステージ18エリアを駆けめぐるぞ。イィィクッ／

よく見ると協賛の(？)チュッパチャップスの看板が。懐かしい？

操作感覚もかなりスピーディなのだ。

オプションの分身もついて激走／ でも、ステージ途中のアイテムを規定数取らないといけないぞ。

新作ハミ出し情報

最近は海外ものが多くなってきたメガドラの新作だけど、GGのほうも、来月以降新作が引き続き登場する予定だ。また、先月号の「千年紀の終りに」クイズの答えは下のとおり。当選者は発送にて。たくさんの応募ありがとね。

先月号で募集した「デストラクション」の答えは、デバンドを最初にかけてメギド+レジェオン+ポジトロンボルトだ。

ヴァージンゲームの新作は大ヒット映画の「デモリションマン」。ハードなアクションだぞ。

GG版の「ズール」の画面だ。メガドラ版にも負けないデキ。

アクレイムから出るGG版の「エイリアン3」。

「モータルコンバット完全版」は13歳以上の推奨制限が。

新着の「チャンピオンワールドクラスサッカー」。

BE-MEGA HOT MENU PART 1

BEメガホットメニュー

ドラゴンボールZ 武勇烈伝

超メジャーキャラの登場でメガドラに死角なし！

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

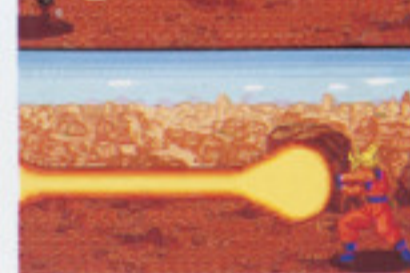
●バンダイ
●発売中
●8,800円
●ACT
●16M

闘えZ戦士!!

これを読めばだんぜん強くなるのだ!!

メディアミックスに展開する超人気マンガ「ドラゴンボールZ」がメガドライブにも堂々登場した。もう買って遊んでいる人もいると思うが、今回はイッキに対戦、対COM戦を前提にしたバトルレクチャーをするぞ。SFC版にあったメテオ技やスピード調整のウラ技を探してみるのも面白いけど、まず読め！

気をためろ!!

そして撃て!!

孫 悟空

悟空は、激烈連脚から他の技をつなげられるので、防御されても削れるキャラだ。基本は、連脚のあと、ダッシュエルボーか気合い砲だ。

気合い砲は、目に見えないし、間合いが広い。

攻めはじめは、爆烈連脚で体力を奪う。

つなげて、ダッシュエルボーにもっていこう。

ピッコロ

ピッコロは連続打撃技が少ないので、ヒット&アウェイで攻めるキャラ。遠めからソニックキックやダッシュエルボーで攻撃するのだ。

ソニックキックは、前後に2発入り、奇襲できる。

ダッシュエルボーは、近い間合いで出そう。

舞空脚は、相手の足元に入れる。間合いを読め。

孫 悟飯

悟飯の決め手は、爆烈パンチ。それから爆烈キックやスーパーストレートにつなげるのだ。ホーミングするエネルギー弾も使えるぞ。

爆烈パンチは、かなりの数が入るので、削り専用。

続けて爆烈キックに持ち込めば、かなり削れる。

爆烈パンチのあと、スーパーストレートも可。

ベジータ

ベジータもヒット&アウェイ戦法がメインになるだろう。スラッシュアロー、エルボーアタック、スーパークラッシュで体力を削っていけ！

エルボーアタックは、防御されにくい技だ。

スーパークラッシュは間合いが狭い。注意。

スラッシュアローは飛んだ瞬間に。

DRAGON BALL Z

相手との間合いをよくはかって闘うべし！

このゲームで、いつも注意すべきものは間合いだと言ってもいい。また、自分のキャラクターの技の間合いが、どれくらいあるかキッチリと把握(はあく)しておくことも大切だ。そうでないと、必殺技ばかりで肉弾戦がまるでない単調な闘いになってしまうだろう。

また、接近戦では、打撃技だけでなく「投げ」を使ってみるのも面白い。ここでは、その間合いの読み方と投げられたあとの受け身をレクチャーしよう。ここは基本なので、対COMでも2P対戦でも同じ。特に投げの受け身は、絶対マスターしよう。

ゲージラインにいつでも注意

相手との距離が離れると、中央にゲージラインが引かれる。このゲージ色がデモ必殺技の条件になっている場合もある。それは後述するとして、このゲージ色で相手との距離を読むことを知っておこう。下の写真を参考に把握してくれ。

ノーゲージ

ゲージ赤

ゲージ黒

赤ゲージは、かなり近い距離。一定距離以上離れると、黒いゲージになるのだ。

投げからの反撃をマスターするのだ!!

投げの間合いは、キャラとキャラの脚が交差するぐらいの距離で発生する。投げられても、立ち直ることができるぞ。

反撃

左に2回入力すると戻る。しかし、攻撃も受けることに。

投げられた。この瞬間に十字キーで入力。

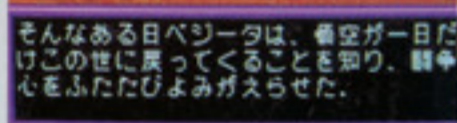
右に2回素早く入れると、遠くに着地だ。

立ち直る

ダッシュで組み合うと、連打勝負だ。

ストーリーモードで楽しむ

ストーリーモードでは、選ぶキャラによって原作のストーリーとはまたひと味違ったストーリーが楽しめる。特にセルや18号などはけっこう面白い物語になってるぞ。

悟空が戻って来るという情報を入手。今度こそ勝つと猛特訓を続ける。

幸せな家庭を襲ったお金の悩み……。解決の手段として賞金稼ぎを選ぶ。

フリーザー行の目的は同じ。全宇宙支配のために邪魔な人物を消す……。

トランクス

トランクスは、連続キックからの攻撃で攻めよう。つなぎは、爆烈パンチがいい。スラッシュダウンキックもどんどん使っていこう。

爆烈パンチは、単体で出しても強い技だ。

連続キックは2回打撃。パンチにつないでいけ。

スラッシュダウンキックで上から攻めろ。

18号

18号の決め手は、なんといってもクリティカルアタックだ。これに、ダッシュエルボー、ダッシュアタック、スラッシュダンスをからめる。

クリティカルは、奇襲技だ。たまに出すと効果的。

スラッシュダンスは、打撃数が多く、使える。

ダッシュアタックとダッシュエルボーを連続で！

セル

セルも、ベジータなどと同じくヒット&アウェイキャラ。使えるのは、グランドスライダーとダッシュヘッド、ライジングアタックなどだ。

突然出すと当たりやすいグランドスライダー。

ライジングアタックは近い間合いで素早く出す！

これも遠くからが有効なダッシュヘッドだ。

クリリン

クリリンは、空中迎撃技が2つある。かめはめアタックと、ダウンアタックだ。爆烈キックからかめはめアタックを連続で出していこう。

爆烈キックが手始めの技だ。これからかめはめへ。

ダウンアタックは、パンチボタンだ。間違えるな。

太陽拳を使えるキャラは、かなり有利かな!?

デモ必殺技を有効に打ち込め!!

このゲームの醍醐味が、このデモ必殺技だろう。原作同様のド迫力のこの技を出さずしてこのソフトは語れない。しかも、状況をよく見て撃たないと、回避されてしまったりと奥が深いのだ。デモ必殺技のチャンスは、相手がピヨって絶対回避できない一瞬などだ。また、相手との距離も重要になってくる。最後の最後にカッコよくキメて勝利するのだ!

デモ必殺技を素早く出す1つの手。バック舞空術で間合いを広げて撃つのだ。

一瞬で上空に飛び、そこからダッシュで後退する。するとすぐゲージが黒に。

デモ必殺技による駆引きは、かなり熱いものがある。すべてマスターすれば最強か!?

相手との距離で決まる

デモ必殺技は、中央のゲージが黒くならないとデモにならずに、モーションのみの技になる。これだと相手は防御するしかないが、モーション途中に攻撃のスキを作ることになるぞ。

ゲージが赤いままだと、モーションのみになる。

この間合いでも出るが、これではスキだらけだ。

この間合いでも、ダッシュしてこられたら一発。

カッコイイデモを見たいなら、ここまで離れなければいけない。しかし、相手も……。

敵攻撃を弾き返せ!!

デモ必殺技の反撃は、相手が撃った後、ゲージが切り替わる瞬間にコマンドを入力する。距離が近いと、入力時間も短くなっていくぞ。撃つときは、なるべく近い間合いで撃つのだ。相手に入力のスキをあたえると、逆転されるので危険!

入力難易度は低いので、使う頻度が高い。これができれば大丈夫。

かき消す
これも入力が簡単で難易度は低い。ラクラク。

撃ち返す
これは難易度が中くらい。反撃できる唯一の技。

避ける
入力難易度が一番高い返し技。食らったか……。

いたぜ!
しかし、本当は地上へよけていた。成功だ。

フリーザ

フリーザも、ヒット&アウェイのキャラになるぞ。ヘッドアタックとエルボーアタックを出しつつテイルカットを組み込めば、削れるぞ。

テイルカットは奇襲技だ。突然に出すのだ。

ヘッドアタックは、1発だが当たれば大きい。

エルボーアタックも同様だ。距離を保て。

ギニュー

ギニューはダイナマイトパンチが使える。これにダッシュエルボーを加えて相手に攻撃させるな。だが、技の直前に踊るのが辛いかも。

ストレートキックは、1打撃だが遠めでも当たる。

エルボー直前の踊りをどうするかが問題だ。

ダイナマイトパンチは、ガンガン体力を削れる。

リクーム

リクームは、踊るのでかなり使いにくいが、パワーがある。エネルギーディフェンスを使いながらパワーボムやクラッシュダウンを出せ!

エネルギーディフェンスは踊りが辛いが効果は◎。

多彩な投げ技を駆使して接近戦メインで戦おう。

ヘッドアタックなどを防御させて投げるといい。

「難易度スーパー」も目じゃないぜ

この3ページで書かれたことは、すべて勝つための基本。これさえわかっていれば、あとは君の自由なプレイでOKだ。連続技を入れ、デモ必殺技を駆使して戦えば最高難易度のスーパーもクリアできる!

メーカーさんからひとこと

もう「ドラゴンボールZ」はプレイしてもらえましたか? 取扱い説明書に載っている技以外にも、超必殺技が各キャラクターに隠されているから挑戦してみてね。超必殺技は相手に与えるダメージも大きいんだよ。

アウトランナーズ

走って走って走って曲変えて走る

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

- セガ
- 5月13日発売
- 7,800円
- 16M
- RAC

なっなんと！ 30コース中15コースを紹介だよ!!

アーケードで大人気のドライブゲーム「アウトランナーズ」がいよいよ登場するんや。世界の大陸を激走し、ノリのいいミュージック全11曲を聴きながらのプレイはごっつよかったで。このMD版もそれは同じ。上下2分割になってしもたけど、クレイジーな8台のマシンはあいかわらずや。いっちょ走ったらんかい！

画面は2分割やけど、走りは熱いんや。クラッシュするマシンなどは、そのまんま。ごっつええ感じのサウンドも必聴やでホンマ。遊ぶ時は、2人で遊ばな燃えへんで〜！

ゲームモードは2種類だぜ!!

アーケードモード

世界を西と東に分かれて走っていく。コース構成など若干違うが、雰囲気などはそのまま。2P以外では、COMが対戦相手。

COMは、ランダムでマシンを選びよるが、これが結構あざとい。自分より速いマシン選ぶから、負けられへんなぁ！

オリジナルモード

1P専用で、好きなマシンを選んで、他のマシンと短いコースで競い合う。勝つと他の挑戦者が現れる。最後には……。

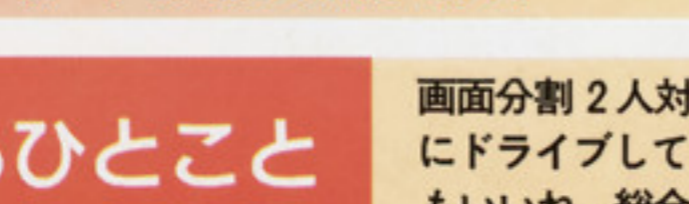
マシンを選んで相手とサシの戦いや。コースは短いから、速攻で走りこまんとあかん。クラッシュしたら負けやで！

OutRunners WEST SIDE COURSE

西側コースは、東よりも難易度が少し低い。ここで、その西コースをすべて紹介したる。レース中は堪能できん背景を、ゆっくりと見たってえな。コースによっては背景が2つ用意されているとこもあるで。

右へ右へとルートを選択すると、北極まで行ってまう。道路をサンタがトナカイで走っとる！ よう見んかい！ どーりで寒いワケやなあ。

逆に左へ左へ行くと、暑っついエジプトやアフリカに行くんや。こっちはゾウが吠えながら走っとる！ ぶつかるとふっ飛ばされるで！

西コースっつーても、関西とはちゃうで。世界やからのぉ。

知ってる思うけど、コースはトップが選ぶ権利を持つんや。

曲の選択も、トップが権利を持つで。抜け抜け！

メーカーさんからひとこと

画面分割2人対戦プレイは楽しい。でも景色がきれいなので、対戦しているというよりは一緒にドライブしているような気分になるのだ。BGMもシャレてるし、ゲーム中に選曲できるのもいいね。総合的に判断すると、カップルで選ぶのに最適──わかっとるやろな、われ!!

ダイナマイト ヘッディー

マルヤマの体つぶれちゃってムギュー

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●16M

今月は「くるみ割り人形」の調べにのせてお送りします

斬新(ざんしん)な世界観と、緻密(ちみつ)に作りこまれたゲーム内容、そして個性的な人形(キャラクター)などなど、いろんな魅力で人気急上昇中のニューヒーローヘッディー。特にザコ敵やマルヤマのおかしなしぐさと、心地よくふざけた演出は大好評で、編集部内では早くもバ◎ゲー認定の筆頭候補に挙(あ)がっているのだ。

などと笑って見ているうちに、壮大なストーリーも始まっていた。そこで今回はステージ2後半の続きから、謎の新キャラクター「フィンギィ」の登場シーン、そしてマルヤマの大活躍(?)を見てもらおうかな。

ヘディ夫のかわいい動きは、職人気質を感じさせる細かさと、膨大なパターン数の賜物だ。敵キャラにいたっては、大容量のおかげで使いまわしは皆無に近いらしいぞ。まいったか！

この先のホールは？

3人の親友と再会を果たし、ステージ2もこれで終わりかと思ったら……。

またマルヤマが！

オーケストラが鎮座する豪華なホール。し、しかもマルヤマが先回りしていた。

そして強化パーツのオクトパス トラップ！

パーツを替えて武装したマルヤマ。しかし楽団が「くるみ割り人形」を奏でた瞬間……。

実はこの"バウンティ バウンティ"が本当のボスなのだ

ホールの主が登場！ ヤツはジャンプしていろんな武器を上からくわえてくるぞ。あわれなマルヤマは何もできずに潰されたとさ。

そして謎の女性が登場！

突如として謎の女性が現れ、色仕掛けで鍵を持っていってしまった。手が取れていたということは、彼女もクズ人形？

弱点のシッポを頭で攻撃し、見事にボスを倒したヘディ夫。すると、その残骸から大きな鍵が出てきた。これは何だろうと見ていたら……。

ウッヒョオ〜！　じゃあね〜

ヘディ夫コラム　ヘッディー達のキ・レ・イな声を聴いてください

ヘッディーにもっと親しみが持てるようにと、彼らをしゃべらせることになった。外人の声優を起用するなど本格的。でもあのトレジャーのことだから技術的にも何かスゴイことをやってるハズ……。

「こんばんわ、いつの間にかサウンドプログラマーになってしまっているやいまんです。通常のサウンドシステムはちょっと××なので、少しだけ手を入れました。改良点を列挙すると、リクエストナンバーの拡張、Z80のバンク対応(PCMデータをいっぱい持てる)、Z80ルーチンの高速化、CH6の自動切り換え、ポーズルーチンの改良、その他バグ取りなどです。この改良はセ○社比ですから、コ○ミやテン○ンの方は、鼻で笑ったついでに、システムのソースを当社まで送っていただけると幸いです(笑)」。

難しくてよくわからないけど、とにかくこれまでに比べて音声がクリアに聴こえるようになるぞ！

外人の声優さんを起用して、ゲーム中にたくさんの音声が入ることになった。左側のローレンがヘディ夫担当。

例えば、こんなシーンならヘディ夫が「アウチ！」と叫ぶ。他にもいろいろシャウトしてくれるぞ。

すべ〜る、すべる、すべてがすべ〜る洞窟

すっかりフィンギィに骨抜きにされた（人形だから綿抜き？）ヘディ夫は、気を取り直して次なる冒険へと進む。だが、足場が傾きまくる洞窟にも、やはり皇帝のソルヂャ一達がたくさん待ちかまえていたのだ。おまけに、さっき戦えなかったのがよほど悔しかったのか、マルヤマが書き割りの裏から……。

わずか1本の棒に支えられた頼りない足場はグラグラ傾いて、上に乗っている物を落とす。ボーッとしてると転がるぞ。

崖っぷちでふんばるアンダーソルヂャーの表情がなんとも魅力的？ ヘディ夫の頭アタックで引導を渡してあげましょーかね？

強敵!? フライング ソルヂャーズ

空飛ぶソルヂャーズ小隊の爆撃だ！ よく見りゃ背後の穴からマルヤマが覗いてやがるぞ。

ん?何の穴?　あ〜れ〜!

危険な洞窟も終わりにさしかかってヤレヤレ。などと思う間もなく、またまたマルヤマにちょっかいを出されるヘディ夫。やめて〜。

マルヤマ本体のまわりにいるプチヤマを頭で壊し、徹底抗戦だ！

普段は見られない舞台裏に

今度はマジックハンドのパーツを使って舞台裏を引きずりまわす。

ヘディ夫の 頭とれちゃってドカン — 血で血を洗うたたかいの巻

平和を乱す奴は、ゆるさないぞ!!!

能書きはいいから、はやくこい。

よし!! いくぞ!!

あぁっ ちょっとタンマ クツのヒモが……

が〜ん

よ〜し 今度こそいくぞ!!

あぁっ アイロンつけっぱなしだった!!

やぁ〜ぞ!!

（ふみ）

てなわけで、今回までにいちおう明らかになっている

ヘディ夫をとりまく人間（人形）模様

毎月チョット ずつ明らかになっていく設定を、ここらでいったん整理しよう。フィンギィはなぜ鍵を持ち去ったのか、謎は深まるばかり。かなり奥の深〜い物語がありそうだ。

お助けトリオ
左からモックん、ヤックん、フックん。いずれも愛称なので、長〜い本名は前号を参照のこと。

マルヤマ
クズ人形ハンターを買って出たはいいが、ヘディ夫を何度も捕り逃がしてしまう。

フィンギィ
どこからともなく現れ、ヘディ夫が倒したボスから鍵を持ち去った。容姿がヘディ夫と似ているが正体は全く不明。

ヘッディー
頭が取れていたため、クズ人形として廃棄されかけたが、なんとか逃れた。後に親友と再会。皇帝の討伐を決意する。

皇帝 キング・ダークデーモン
自称・世界一えらい人形。人形世界の支配をめざすが、本当の姿を知る者はいない。

旧来の親友どうし 3人はヘディ夫を手助け

うるさいザコ敵

生涯のライバル

あなた様の一番えらい部下ですヨ

オマエのことなんか知らんぞ!

すっかりほれたよ でも君の正体は？

ごめんなさい 今は言えないの

皇帝を倒して人形の世界を平和にするぞ!

クズ人形ふぜいが何を言っておる!

とれじゃあ また来月も見てぬー!

トレジャーさんからひとこと

やあ、元気かい？ オレ達も毎日「○ビー○ター」喰って、体力バリバリさ！ やっぱ赤んぼの星ってくらいだから、栄養バッチリさ。開発が終わる頃には、みんな高血圧で死んぢまってるよ!! そんなイカした奴らのゲエム、楽しみに待っててくれよぬー。（ヤク夫）

セガAM二研 Express

先月号の特集で予告したAM二研コーナーが、ついに今月から連載開始だ。セガ最強の開発チームAM二研の全面協力により、開発秘話や最新作近況など、ホットな情報満載でお送りするぞ。

「バーチャファイター」未公開資料一挙掲載!!

Virtua Fighter

というわけで、記念すべき第1回目は、ゲームセンターで人気爆発中のCG格闘ゲーム「バーチャファイター」の主人公アキラがどのように作られていったかを初公開するぞ。昨年秋のAMショーでは、じつはアキラはおらず、別のキャラが動いていたのだが、この進化図をみればどのようにしてアキラができていったか、わかるだろう。試作段階でアキラの対抗馬にいた主役候補キャラが「II」で復活するかも、興味津々だ。

▼初期テストモデル（100ポリゴン）
下の青いポリゴン人間がツール上のシミュレーション用に使われたキャラだ。ここからすべては始まった。

▲ボード用テストモデル「レッドファイター」（600ポリゴン）
初めてMODEL Iに乗せられて開発用に使われたのが、上のポリゴン戦士、通称「レッドファイター」だ。この段階では、まだ少ないポリゴンのモデルで基本部分がチェックされた。

▼八極拳使い（600ポリゴン）
下はアキラの原型になったモデルだ。昨年秋のAMショーでは、ジャッキーが主役扱いだったが、急きょ別のキャラを立てるため数候補があがってきた。

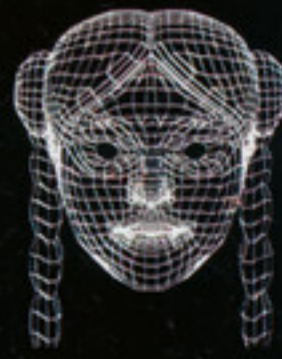
▼アキラ・バージョン①（1800〜2000ポリゴン）
最終段階で別の候補を押し切り、一躍主役の座についたアキラ。左はその第一段階のものだ。白い胴着も、荒々しさを出すため、その後黒が基本色となった（白胴着は2P用）。完成版は肌着などを含め約2200ポリゴンに増えた。

これがアキラ誕生までの過程だ！

初公開のこのカッコいいイラストは、アキラをイメージして描かれたものだ。現在は他のキャラのも仕上がってきているぞ。イメージにピッタリでしょ。

Illustration : KATSUYA TERADA

イメージ用CGも着々と完成してきたぞ！

こちらは先月号でも紹介した、CGによるイメージボードだ。先月のものに比べると、今月はさらに完成されたものに仕上がってきた感じだ。普段は右のようなポリゴン的なキャラクターの姿しか知られていないだけに、今後は右上のイラストとともに「バーチャファイター」のキャラクターの、イメージを膨らましていってくれることだろう。期待されてる「バーチャファイターII」では、どこまでコレに迫ってくれるかが楽しみだ。

左のアキラに続いて現在制作中なのが、人気の女性キャラ、パイだ。男性キャラに比べて、ポリゴンの調整が非常に難しいとのことで、今のところは上のような感じにまでようやく仕上ってきたところだ。みんなが待ってるイメージもあるから、作るスタッフも大変みたいだぞ。

CREATOR ROOM

AM二研 部長
鈴木 裕(Yu Suzuki)

セガを代表するゲームクリエイター鈴木裕が読者のみんなに送るメッセージ。今回は、セガの最新CGボードMODEL２登場の意味とCGゲームの未来について語ってくれるぞ。

"MODEL２"の登場とその意味

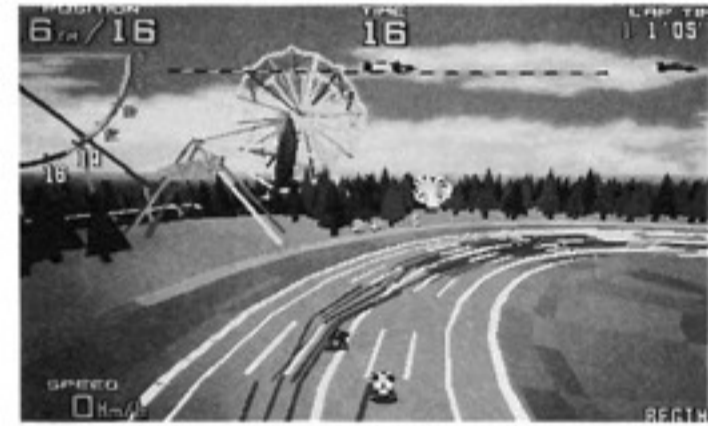
セガとして初めてのコンピュータグラフィックスのハードウェアは、〝MODEL１〟と言われるものですが、これを使ってまず「バーチャレーシング」が作られ、次に「バーチャファイター」が作られたのは、みなさんご承知の通りです。このMODEL１というのは、フラットシェイディングで毎秒18万ポリゴンを出せる性能があるのですが、今度うちが作った「デイトナUSA」では、さらに能力の上がったMODEL２という新しいハードウェアが採用されています。このMODEL２は、ウイズテクスチャー(※従来の平面なポリゴン表面に写真データなどを張り付け、リアルな表現をできるテクスチャーマッピング機能が付いている)で、毎秒30万ポリゴンを出せる性能を持っていまして、現時点では最新のCGボードです。世間でよく言われる〝バーチャルリアリティ〟といった形に、ゲームを進化させていく際に、最も困難な部分は、コンピュータの画像処理系のところ、すなわちそこの部分の高速化が鍵になってくるのですが、そういった意味では、このMODEL２の能力は、一般ユーザーの方に仮想現実を〝錯覚〟させるに値するだけの処理能力をもっているとみることができると思います。

で、このMODEL２の第１作目が「デイトナUSA」なわけですけど、この後もMODEL２を使った作品は続々と出てくる予定です。AM二研内だけでも、「デイトナUSA」の後、今年中に何作かを作っていますし、もちろん、セガ社内の他の部署でも作っています。

そうすると、さらにその後のCGのゲームはどういった展開になっていくかというと、我々は英語名の通り〝R＆D〟、つまりリサーチ(研究)＆ディベロプメント(開発)が仕事ですから、当然この後もハードウェアをより高性能にしていくでしょうし、MODEL１からMODEL２になったような劇的な進化が今後も見られるはずです。ちなみに、MODEL１から２になってCGボードの性能は飛躍的に上がっているのですが、販売価格自体はじつはそれほど上がっていないんです。これはいろんな努力によってコストダウンがはかられているためなのですが、要はハードウェアは、これからもとめどなく進化していくことに間違いありません。

では、CGゲームのハードウェアの理想型というものは、最終的にいったいどういったものになっていくでしょうか？

僕はまず、〝グーローシェイディング(※ポリゴンの辺ごとに陰影付けを行い、辺を滑らかに見せる処理)〟という技術が１つのキーワードになると思います。この技術はすでにMODEL２でも実現していますし、ナムコさんなどでも使っています。ですが、実際のところ、グーローシェイディングというものは、ゲームの中で一部しか使われていないのが現状なんです。これはなぜかというと、グーローシェイディングを使うと、処理時間が非常にかかってしまうからです。数値的に言うと、グーローを使った場合、フラットシェイディングよりも、ポリゴンの量は３分の１程度に減ってしまうのですが、ポリゴンはある程度出ないとゲームになりません。だから、現在はポリゴンの数が減るぐらいだったら、グーローなしでポリゴンをたくさん出したほうがいいという、そういったギリギリの状態にハードウェアはあるわけです。「技術的にはできる」とか「ハードウェア的にはできる」と、メーカー側では言われているかもしれませんが、ソフトを作る人が使うレベルにおいては、グーローはまだまだ使える代物ではないというのが、現在の状況なのです。ですから、MODEL２以降のリアルタイムCGマシンが進むべき次のステップというものは、ソフトの人が「ちゃんと使えるようなレベルに」グーローシェイディングをもっていくことにあると思います。　(つづく)

MODEL１から

MODEL1が初めて使われた「バーチャレーシング」は、フラットシェイディングで質感も冷たい。

MODEL２へ

「デイトナUSA」で採用されたMODEL2。テクスチャーによりさらにリアルな映像に。

メガドラ版「V.R.」日本一タイムアタック途中経過！

前月号で募集を開始したメガドラ版「バーチャレーシング」のタイムアタックコンテストだけど、現在の応募者の途中結果は右の通りだ。各コースの最終トップにはMEGA-CD2とソフト１本の他、参加者プレゼントも多数用意しているぞ。最終締切は５月末日、応募資格は右のタイム以上だ。急げ！

この画面を送れ

初級で38秒50、中級で39秒、上級で50秒を切るタイムが出たら上の画面を撮って下記に送ろう。

3月28日現在の途中経過

今月は、応募者のほうはまだこれからといった感じだったが、新潟県の神田哲裕くんは、早くも上級コースでAM二研のレコードを抜く快挙(48"33)を達成してくれたぞ。みんなもAM二研の記録(初級：37"13、中級：37"66、上級：48"40)目指して頑張れ！

ちなみに、問い合わせの多かったモードは、「フリーラン」じゃなく「V.R.モード」だからね。待ってるよ!!

ハガキ大募集！

▶福島県・小林征生
こちらは去年の年末にこのコーナーあてに送られてきたイラスト。小林くんは採用第一号だ。

採用者から抽選で特製ブルゾンが当たるぞ！

「AM二研Express」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM二研が直接答えてくれるから、どんどんハガキを送ってきてね。採用者の中から毎月１名に貴重な「バーチャファイター」スタッフブルゾンなどを進呈するぞ。

ついに登場 デイトナUSA (アーケードゲーム)

AM二研の最新作「デイトナUSA」がついにゲームセンターに登場だ！レースゲーム初のストックカーレースを最新CGボードMODEL２で再現したこの作品は、題材的な面白さだけでなく、現時点最強の映像も楽しめるぞ。耳に残るB-univが歌う主題歌も必聴だ。まだの人はゲームセンターにGO！

ナムコの「リッジレーサー」に挑むセガAM二研の自信作。ゲーム性も高いぞ。

なんと「デイトナUSA」は、逆走してもエクステンドタイムがちゃんと加算されるのだ。遊び心も満載だ。

【AM二研Express応募先】AM二研への質問、意見、イラストなどは、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3『BEEP！メガドライブ』編集部「AM二研Express」係まで送ってね。なお、メガドラ版「V.R.」タイムアタックコンテストへの応募は、自分の名前の横に出したタイムを必ず書いて、上と同じ住所の「V.R.タイムアタック係」まで写真かビデオを送ってください。

平成５年４月８日第３種郵便物認可（ウソ）

NÔKONE PRESS

のーコネ新聞

Vol.12　4月8日 金曜日
1994年（平成６年）

企画・発行
株式会社コンパイル
のーみそコネコネ
COMPILE
210 CHAMBOAR HIROKO 17-5
OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力：BEEP! MEGADRIVE

第00012号（月刊？）　©COMPILE 1994

特別企画GG「魔導物語Ⅱ」の読み切り漫画だ

「魔導Ⅱ」は5月13日発売。5,500円だよ♡

『蛙のスゴイ人』

◀グレートT島氏に代わる連載です。また人気を呼びそうです……（ホント？）。

ポイント制度について

前回始まった（ポイントは２月号から加算）この制度。いきなりポイントを間違えたぜぃ。

久慈涼月…10Ｐ → 20Ｐ

と頭の中で変換しておいてくれ。

ポイントは、投稿ハガキ１枚で１点、採用されたらそのコーナー規定のポイントが加算されるぞ。

ポイント別賞品一覧

30P……ぷようちわ
50P……コンパイル袋セット
70P……ぷよぷよ設定資料
100P……ぷよぷよテレカ

ぷよキャラ人気投票途中経過

現トップ…カーバンクル

あっさりドラコが抜かれてしまって俺は悲しい。まあ、カーくんならばしょうがないけどな。

今回から投稿ハガキ１枚につき１票としたぞ。でもキャラコンだけのハガキはノーカウントだからな（イラストとか使えるのならＯＫ）。次回はベスト５まで発表だ。

のーコネ画廊

はっはっはっ、水無月だ。今月は漫画にメインを取られてちょっと狭いが、ハガキがガンガン来てるんで、はりきってやっていくぜ。

神奈川の琴風龍牙＆福井のみっちぇのハガキはプラトニック（笑）なんでハズした（俺は気に入ってたんだが……）。かわりにポイント５Ｐやるから勘弁な。

ちなみに、ハガキが来てから掲載されるまでには最低２カ月はかかるから時事ネタを使う時は、注意するようにしてくれよ。

◀大阪府・渡達也　20P

ノォー!!　君もカーくん派か。最近カーバンクルが憎いぞ（笑）。いつかドラコが主人公のゲームを作ってやる。※注：無理

◀新潟県・ぴよぴよ　10P

仕事中にはやってないよね。コンパイルクラブ（地下版も）は楽しいから、みんなどんどん入会してくれ。待ってるぞ。

◀合格したぞイェ～イ　20P

ぬぅ！　ここにもいたか、反逆者ァ！（そこまで言うか）。罰として、40人のドラコ描き込みを命ず。

ただいまアンケート大募集中

今、アンケートに答えると、新生コンパイルシール＋αをもれなくプレゼント。アンケートの内容は、「のーコネ新聞でやってもらいたい企画」と「コンパイルクラブを知っていますか（入会したいですか）？」の２点。応募方法は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、アンケートの答えを書いて、下記の住所の「のーみそコネコネでアンケート係」まで送ってください。締め切りは４月末日。

【のーコネ新聞へハガキを出せ！　いえ、出してください】（株）コンパイル御用達ページ「のーコネ新聞」では、個性あふれるみんなのネタ（ハガキね）をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210まで送ってください。採用者には、素敵な粗品（？）をあげるよん。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

入学、進学など、装いも新たになる季節ですね。びーぷるランドも……といきたかったのですが、どうもタイミングを逃しまして。何かが起こるとしたら次号あたりでしょうか？

FUNKY LETTERS STATION
びーぷる MEGA TALK

NOW PLANNING.

DJ=NAMo(22)

「エッチ・スケッチ・マイペット」という言葉があるが、オイラのマイペットは縁日で買った小亀。もう半年以上のつきあいになるが、丈夫なもんだぜ。

●すぷらったぁなお話。某月某日。某Vガンダ○のプラモを作っている時、2日続けて左手をカッターで刺して大量に出血。2度目は刃が3分の1ほど親指に入ってしまい、とめどなく血があふれた。そのせいでパッドの十字キーが押せなくなり、ゲームができずにとっても困っています。こんな僕を叱って、叱って、NAMoさん叱って！

（埼玉県・小餅芳行・20歳）

●もうスーパーの鮮魚部で働いて1年たとうとしているのに、不覚にも牛刀(包丁)で左手人差し指を「バッサシ」切ってしまった。3針も縫ったが、出血もすごかった。自分の血の気の多さがわかったし、ケガすりゃ金が入るということもわかった。今度は保険に10口入っとこー。

（茨城県・カス○マン改めダメダ・ジョー・18歳）

NAMo:なんなんだオメーら。手の力が抜けちゃうから、やめてよ。

●地理の授業で地図を見ていたら、大韓民国に面白い名前の土地があった。その名も「ぷよ(抹余)」。興味がある人はぜひ調べてほしい。「ファンタシースター」の街の名なども結構あった。

（東京都・喜々一発　受験生・17歳）

NAMo:地図はいい。アレのおかげで学生時代は退屈しなかった。細かいルールは忘れたが、地図の上にエンピツを立てて線が残るように倒して、都市攻撃の戦争ゲームも楽しんだっけ。今考えると、アブネーな。

●とある近所のゲーム屋での話。父親と男の子（8歳前後）と女の子（6歳前後）が店に入ってきて、いきなり女の子が「ゲームギア買って～」。しかし男の子のほうはゲーム○ーイがほしいらしく、平等にじゃんけんで決めることにした。そして……女の子が勝った。ゲームギア・ユーザーになった親子は夕日の中に消えていった。FIN！

（東京都・JEFいい加減に勝ってくれ・15歳）

NAMo:心温まる話だな。この結末、父親さんにとっても、よかったと思うよ。周辺機器もそんなにないし、ソフト数もたかが知れてるから……え、特集を読めっ!?　すみません。

●通信販売でMDソフトを買った。それを持ってきた宅配便のおばちゃんが見た顔やな……と思ったら友人のお母さんで、料金着払いだったから何をいくら買ったのかしっかり知られてしまった。もう通販は使わん。

（石川県・おかりん・21歳）

NAMo:エピソードはともかく「21歳の女のコ」が「通販で買うMDソフト」って、どんなだろうね。なんかこう、想像力をかきたてられますナ。もしも「マイクロコズム」だったりしたら、オイラ、も、もう……はうっ！って、そういう展開はないか。

●まことにはずかしいことですが、僕はペンネームの正しい書き方をしりません。ぼく以外にもわからない人がいるかもしれないので、教えてください。

（神奈川県・高久　涼・12歳）

NAMo:近年まれにみる、いいLETTERだ。よし、教えたる。まずハガキ（内容記入済み）と筆記用具をそばに置いて瞑想を行う。場所は薄暗い部屋が望ましい。体の緊張がほぐれ、すべての雑念が消えた時、ある単語のイメージが頭に浮かび上がってくるが、それを決して見ようとしてはいけない。単語の波動を肌でじかに感じるのだ。あとはそれを本名の付近にあるがままに書き留めれば、完成。ペンネーム使用者は、みーんなこうしているのだ。涼もきっとできるはず。ガンバレ。

●突然ですが視力が落ちました。それもこの1年で急激に。今までさんざんゲームやってきてもビクともしなかったのに、受験勉強を始めたとたんこの有り様。ゲーム害悪論を唱えるエセ良識人がいかにウソっぱちをほざいていたか、よ～～～～～～～くわかりました（やや誇張気味）

（兵庫県・宅浪土島覇羅亜乱・19歳）

NAMo:まあまあ。ほざいてなんぼの商売だから。ああいう人らは。

●「女子高生メガドラユーザー計画」があるそうですが、「シルフィード」と「レンタヒーロー」をこよなく愛するOLじゃダメですか。

（北海道・セーラーネプチェーン・22歳）

NAMo:お、きたね。「ダメですか」攻撃。この、腰が低そうでいて実は精神領域へのにじり寄り効果絶大のシメ言葉。オイラもこれよく使うけど哀れっぽく言うのがポイントなんだよねというのはさておき、たしかに変わった趣味だ。ペンネームのセンスといい、つかみどころのないお嬢さんてとこか。そうだねえ……周囲の人にそれを公言しないことをオススメしよう（ひでえ）。

今月のB.G.M

「私のゲーム・イメージソング」という内容にリニューアルした今月のBGM、次号と2回に分けて「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」にシックりくる音楽を紹介しましょう。まず正統派なところで、福島県のラビ・ラビットが推薦する爆風スランプの「RUNNER」。愛知県の柳橋遊園地は、山本コータローの「走れコータロー」、クラシック曲「剣の舞い」「セビリアの理髪師」を挙げてくれました。いずれも〝スピード〟を連想させるナンバーで、プレイ中のBGMとして聴けますよ。（続く）

次回のお題は

アンビエント系に集中しそうな

エコー・ザ・ドルフィン

締め切り：5月10日まで

セガ歴5年以上の皆さんの憩いの場
第5回瀬賀老人健康会

東京都のＰＮ鷹森淑夫くんから、ＳＣ/ＳＧ対応のゲームソフトが12本送られました。なんでも三軒茶屋の某ディスカウントショップで１本100円で売られていたとか。貴重な文化遺産(？)を送ってくれた鷹森くんには、本誌編集部戦慄大王所有のマスターシステムを進呈！

■マークIIIの「THEプロ野球」は凄い!! 野球ゲームとしてのシステムを云々言う前にボールがバットに当たらない!! ストレートもカーブもSFF(スプリット・フィンガー・ファストボール)もみ～んな一緒。野球ゲームで「150km/h」とか表示されるけど、本当に150km/h出ているのはこのゲームだけでしょう。

(大分県・ターザン鈴木・20歳)

■一番最初に感動したソフトは、なんといっても「ザクソン」です。今では「シルフィード」などとてつもないゲームばかりですが、カメラみたいなボス、音が鳴った時しか倒せないUFOなど、独特な味のあるシューティングでした。

(茨城県・ダ・サイダーII・14歳)

――第４回でも少し触れた「ザクソン」。斜め見下ろし型の視点が斬新すぎて多くのプレイヤーがとまどった、いわくつき(？)のゲームですね。２次元方向に加えて〝高度〟の移動も可能で、画面隅には高度メーターが表示されていました。「音が鳴った時しか」云々は、〝敵との高度が合うと合図音が鳴る〟という意味です。

■あれはマークIIIが出たばかりの頃だったと思います。小学生の私はテレビCMでやっていた「青春スキャンダル」にあこがれ、金を貯めました。そして天に登るような気持ちで買いに行ったのです。「これください」というと、店員は「マークIII専用ですよ」。私はSG-1000IIしか持っていなかった。幼い私には〝同じカードなのに……〟と理解することができず、ひそかに人生の屈辱を味わいました（泣く泣く「忍者プリンセス」を買ったのも事実である）。その後すぐにマークIII本体を買った。と思ったらMDが……。

(福島県・及川耕平・15歳)

――文中の〝カード〟とは正式名称を〝セガ・マイカード〟といい、PCエンジンのHuカードの先駆約存在でした(マークIIIは専用スロットを標準装備、ＳＣ/ＳＧは別売りアダプターで接続が可能。ソフトの互換性はカートリッジ同様アッパーコンパチブル)。ＳＣ/ＳＧの過渡期以後に登場したこの媒体、マークIII発売当時は、及川さんのように多くのSC/SGユーザーを混乱させました。

■本当に昔からのセガ・フリークとして、ここ数年のにわかセガ・ファンは何か許せないものを感じるのですが。某ソックリマンワールドや高○名人が元祖だと思っている人が大勢いますが、とても心外です。

P.S.「星をさがして」のキーホルダーやカードホルダー（TYPE-1）はいまだに大切に持っています。

(宮城県・星をさがしてのキーホルダーの男・25歳)

どきどき健康ランド

瀬賀老人の〝お水とり〟ならぬレア・アイテムどりスポットの情報コーナーです。

■長野県長野市吉田にある「ホームセンターマルイ」では、いまだにSG-1000 IIを新品で売っています。しかもソフト２本（「ヤマト」と「N-SUB」）がついて3000円！ あと20個ぐらいあるということなので、どうしてもほしい人は足をはこんでみてはいかがでしょうか。

(東京都・清水一樹・18歳)

――また千葉県の島村和仁クンからは、成田市の「おもちゃ屋カワイ」でSGシリーズのソフト、「モナコGP」「ゴルゴ13」「らぷってく」(←編集部注・「ちゃっくんぽっぷ」か何かの勘違いと思われます）などが新品で980円ぐらいで売られているという情報も寄せられています。皆さんも、SC/SG、マークIIIの間違グッズを売っているお店を見つけたら、自分がほしいものを一通り買いそろえた後でいいので、ぜひこのコーナーまで情報を送ってくださいね。その際にお店の許可をとっていただくと、助かります。

ドロール ←岡山県・桜庭裕明(20)

ドロール
(1985年セガ、SC/SG対応)

「チョップリフター」「チャンピオンシップロードランナー」同様、米ブローダーバンド社製ソフトの移植版。カラフルな色の〝ピッピッピ弾〟(？)を発射して敵を倒しながら、メリーとワニくん、ジョンとトカゲくん、そしてママを救い出す横スクロール・シューティングゲーム。主人公のロボット、ドロールの動きが〝もったり〟しているため、見た目以上にアツい。全３面のループ制だが、毎回メッセージが違うエンディングデモがうれしい。

画面左上のサンドストーム・モニターの意味のなさがファンキーだとか……。

愛知県・田平クン

SC/SGを陰でささえた人達

こんなヤツもいましたな。「チャックンポップ」と「エクセリオン」はともかく、それ以外は……。

そろそろ定着してもいい Mega drive's Slangs

■アクレイもの……海外の友人から送られてくる怪しいもの。

(宮城県・鈴木輝也)

■ドライブするー……仲のいい友達をメガドラMANIAにする呪文。大変危険。(福岡県・ぷれーく・するー)

■カーバンくる……忙しい人のすぐ近くで寝てしまうこと。使用例「あのさあ、今日、締め切りなんだよね。これみよがしにカーバンくらないでくれる!?」 (千葉県・大山正之)

■汚名挽回……あるゲームが続編を出すごとに質を落としていくこと。使用例「ゴールデンアックスって、出るたびに汚名挽回するね」(東京都・フェロ様の殿モン)

♬♪ 思わず唄ってしまいました

パーフェクト・メガドラ

作詞：愛知県・STELLA
（コーネリアス「パーフェクト・レインボウ」のふしで）

メガドラ　サターンがすぐ
メガドラ　すり抜けてゆく
無理した移植作と　投げやりな駄作
まるで口に出せない　ク○もあったよね
メガドラ　他機種にだって
メガドラ　負けていないけど
この世界へハマリこんだ僕ら
まるで同志が少ない　会話が合わない
少ない色数を使い分けて　ホラ
もうホント苦労しただろう　処理速度速いけど
君が望んだヤツはまだ出ない
もう待つのは慣れっこさ　分かるだろう？
メガドライバーなら

解説 最後のフレーズにちょっと無理があるので、わざと崩すなりして工夫して唄いましょう。歌詞は、小山田圭吾の世界観をメガドラに強引に置き換えたという感じが実に奇天烈です。

Eランクソダン

作詞：静岡県・カレーまさお
（「Aランクサンダー」のテーマで）

うずまく雷雲　稲妻走れ
夢をもぎとる　恐戦士
行きつくはては地獄の帝王
閃光　雷撃　Eランク
戦えソダン　今こそソダン
悟の野望を　打ち砕けー
ソダン　ソダン（さいこー!!）
Eランクソダンー

解説 「悟に負けたソダンを見て応援したくなったので作った」とのことですが、タイトルのネーミングがすべてでしょう。それにしても、「悟」と呼び捨てするのは感心しませんね。

新プロジェクトは？

ええと、そのぅ、次回見送りということでひとつ……。別に、じらして興味を惹こうってわけじゃないんスけどね。密かに暖めているストーリーやキャラクターがある人、コンポーザーとしてデビューする機会を狙っている人、屈伸とか上体反らしとかして、待っててね。

「ばあさん、アレなんだっけ?」「これですよ、じいさん」

――第3回の健康会で掲載した質問のおたよりが、山のように届きました。「シャロムさんのゲーム小僧（BEメガの前身「Beep」誌に連載していた漫画の主人公。作者はなんと二階堂マサヒロ氏）のイラストに心を打たれた」という感想も多く、BEメガ読者の瀬賀老人層の厚さを改めて思い知りました。

（婆）「テディボーイブルース」のタイトル画面でコントローラーの上下左右を続けて押すとコンティニューができる。「アレックスキッドのミラクルワールド」のゲームオーバー画面でコントローラーの上を押しながらボタンを押し続けるとコンティニューができる。「ファンタジーゾーン」のショップでエンジンを全種類買うと、武器の使用制限時間がなくなる。

（大阪府・ドラ2・14歳）

（婆） SC/SG用の「スペーススラローム」で、確実にクリア後の1000点が取れる方法を発見しました。とにかく左右のはじからはじまで動いて時間稼ぎをして星と星の間をくぐらず、最終的には100秒以上かければ百の位が消えて0秒0でクリア、1000点ボーナスも可能なのでした。すばらしい！

（千葉県・長谷川裕介・16歳）

――「このゲーム、1人でやるとムナしいし、友人がいるとしらけるし、困ったやつでした」とのことです。

（婆）「スペースハリアー3D」の3D映像（3Dグラスを装着しないと単にブレている画面）を普通にする方法。ネームエントリー時に「THREE」と入力する。ちなみにサウンドテストは「SOUND」と入力。

（東京都・清水一樹・18歳）

（婆）「スペースハリアー」禁断の技。ます本体に「ファンタジーゾーン」のソフトを差して電源を入れ、おもむろにソフトをひっこぬく。もちろん電源は入れっぱなし。そこに「スペハリ」のソフトを突っ込んで、電源を入れ直す。そしてストップボタンを連打。10回に1回ぐらいの確率でアラ不思議、ハリアーがジェット機に。ただし、本体やソフトが壊れてもごめんね、ということで。

（千葉県・姫井大輔・18歳）

（爺） ゴールドカートリッジの「ロード・オブ・ソード」の本を捨てるイベントの"火の山"の位置を教えてください。あと、前半に手に入いる木の葉は何に使うのかも教えてくれー。

（新潟県・真柄竜一・18歳）

（爺）「新入社員とおるくん」を解いたことがある人、どんなエンディングか教えてください。

（愛知県・中村琢也・16歳）

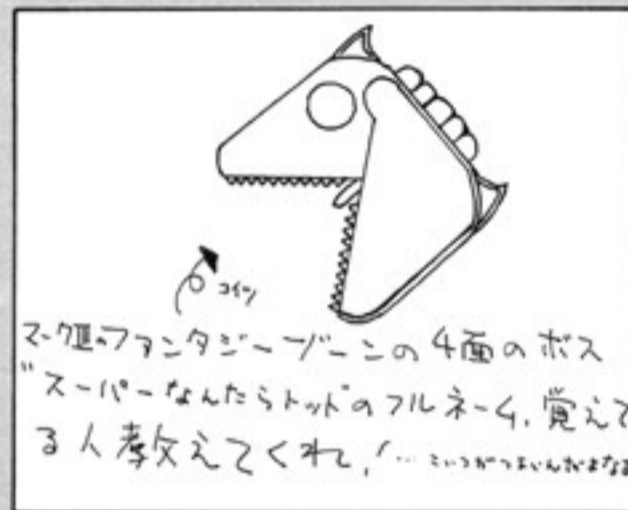
【スペースハリアーの戦闘機コマンドほか】
サウンドテスト（タイトル画面でコントローラーを右左下上の順に押す）で7、4、3、7、4、8の順番に曲を聞いてからEXITで抜け出すと、ゲームレベル／コントロール／プレイヤーのグラフィックを設定できるモードになる。またゲームオーバー時に、"GAME OVER"の文字が出ているうちにコントローラーの左下とショットボタンを押すと3回コンティニュー。同じ時にコントローラーを左右左右下上下上の順に正確に入力すると、9回コンティニューができる。

【イースのサウンドテスト】
エンディング画面の最後でコントローラーの右下を押しつつ1ボタンを押す。コントローラーの上下選曲、2ボタンで演奏開始。

【ガルケーブのオプションモード】
タイトル画面で上上下下上右下左下下の順に押すと難易度設定ができる。

福井県・浜田智（16）

メガドラMANIAさん 戸塚 雅一

今日は…みんなに残念な報告をしなければならない。
お前まさか…
「メガドラだけを愛し続ける会」の会長である俺がネオジオ本体を買ってしまった……。
なにィ!!?
ふっ。よりによってあんなメジャー機種をな。
しかしどーしても「JOY JOYキッド」が欲しかったんだ!!
なんか…許してやってもいい気がする。
こいつどーする?

MD版「ドラゴンボールZ」のサブタイトルは"超武闘伝2'**PLUS**"になるらしい（群馬県・布留川雅紀）CMを見る数からして、セガよりチョーヤのほうが**経済力がある**らしい（群馬県・鹿沼健司）セガの竹崎、船田両氏は**メガドラ名人の座**をかけて対決するらしい（兵庫県・猫にかかと落とし）**「エルヴィエント」**の漫画の続きはジャ○プでやるらしい（東京都・ヴァフィョーン原）林原めぐみは**サターン（仮）をただで**手に入れるつもりらしい（京都府・NV組PP-M）ソフト価格上昇の**原因はEAビクター**らしい（青森県・下山真司）「ダイナブラザーズ2」の"**面白さ前作の9.4倍**"の0.4倍は、香○リカがいなくなったかららしい（香川県・池田直樹）「ソニックドリフト」の発売には、妙に業界の注目が集まっているらしい（埼玉県・ヒロ・坂本）PSのフォーレンの顔の横側が覆われているのは、ネズミに耳を**かじられた**かららしい。しかもそのためにフレナにはもともと耳がないらしい（栃木県・地球BAKA）セナがウイリアムズに移籍したのは、ヘルメットのてっぺんのソニックが気に入ったためらしい。その一方で、「D・ヒルのスーパーモナコGPⅢ」にさせたくなかったからとも言われている（山形県・プップクプー）電波新○社はひとあし先に**2001年を見つめている**らしい（京都府・南極探検隊）本誌常連ターザン鈴木氏はガ○スで**ソフトを入手**しているらしい（福島県・南斗水爆固め）

INFORめーしょん

■MEGATALK
身のまわりで起きた面白いこと、すごいこと、待ってます。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむものなんかもOK。

■MD噂の真相
信憑性にかかわらず、メガドラ周辺のゴシップを紹介するコーナーです。情報網か想像力をフルに使って、いいネタを集めて（考えて）ください。

■思わず唄ってしまいました
プレイ中に思わず作ってしまったゲーム音楽の歌詞をみんなに広めましょう。またメガドラ風刺の替え歌でもOK。

■瀬賀老人健康会
セガ家庭用ゲーム歴5年以上（メガドラ以前ってこと）の皆さんの憩の場です。当時の体験談や、若い世代に伝えたい名作ゲームの紹介など、なんでも送ってください。

■Illustration City
イラストをハガキに黒ペンで描いてください。カラーや鉛筆だと、せっかくの作品が奇麗に印刷されませんよ。MD君の4コマもまだ募集してます。

この他、メガドライバー度チェックやメガドラスラング、そして君が思いついた新企画などドンドン投稿してね。

次はUSER'S VOICE!!

JUNK プレゼント

記念すべきラスト・プレゼント（コーヒーサイフォン）を手にしたのは、大阪府の長島有希さんです。180円で好きなだけ飲み放題、でも少々ぬるめの"ガスト"のコーヒーよりもおいしいコーヒーが作れるはずなので、楽しみに待っててね。それではこのコーナー、永遠にお別れです。また来月！（うそ）

今月の論

願いを聞いて！サターンさま

秋の発売に向けて仕様のつめが進むセガの次世代機・サターン。君の願いも今なら叶う!?

●俺のＭＤが好きな理由は、ゲーセンのセガのゲームが好きだったからだ。セガの家庭用ゲーム機を買えば、家で「スペースハリアー」や「アフターバーナー」ができるというのが一番の理由であった。かなりハイレベルの家庭用ゲームが出ている現在も、セガのアーケードゲームを家でやりたいという願いは変わらない。今回、サターンが発売されるということで本当にその願いが叶う時が来た。サターンと共通の業務用ハードも登場するというので移植度も心配ないだろう。マシンの性能がどんなに良くても、セガファンの俺には関係ない。
（宮城県・永沼洋・18歳）

●次世代機の発売はうれしいことです。しかし最近MEGA-CDのユーザーになったばかりの自分としては、サターンにばかりにみんなの目がいって、メガドラが古いと思われないようにしてほしいです。16ビットだって、まだ限界が見えていないのだから。それと、高校生の私はお金がないので、低価格でお願い。
（大阪府・野村昭典・15歳）

●「青い空」「蒼い月」「碧い海」。世の中にはいろんな「あお」があるけれど、ようやくそれを表現できるマシンが登場したと思います。当然、そのグラフィック性能を遺憾なく発揮させることが課題となるでしょう。そこで私は「エコー・ザ・ドルフィン」の移植を希望します。ＭＤ版も、グラフイックについては絶賛されていますが、まだまだあの世界を表現しきれていません。
（新潟県・祐木忍・19歳）

●サターンは確かにすごいなと感じる。だが１つ不安がある。コントロールパッドだ。これまでもセガのハードはこの問題が指摘されてきた。パッドはユーザーとゲームの接点であり、この充実なくして、ゲームを心底楽しむことなどできるはずがない。現行の６Ｂパッドは明らかに某格闘ものを意識したデザインになっている。サターンでは、多くのジャンルに対応できるニュートラルなパッドを提供してほしい。
（福岡県・寄生猫・21歳）

●ソフトの互換性はあきらめるとして、せめてこれまでの周辺機器が使えるようにしてほしい。モデムはともかく、便利なタップやマウス、それにパッドが使えなくなったらもったいないしね。
（東京都・中村勇一郎）

●私の願いを聞いてください。サターンのＣＭは２パターン作ってほしいのです。１つは宇宙をイメージして、ＣＧを使った壮大な感じがする超かっこいいモノで、これは大人やマニア向けに。もう１つはソニック君とテイルス君を出演させた、とてもかわいくて親近感のあるＣＭで、こちらはファミリーや子供、そしてＵＦＯキャッチャーで初めてソニックを知ったような女子高生やＯＬ向けに。このようにイメージの違う２つのＣＭによって、サターンがいろいろな可能性を秘めたハードだということを知ってもらえると思うし、何よりたくさんの人たちがサターンに興味を持ってくれると思います。
（新潟県・新井恭子・17歳）

●とにかくＣＭを大量にほしいです。どこのチャンネルにしても流れていて、ゲームにあまり興味のない人でさえ、「サターンってなに？」と話題になるぐらいです。そうすれば今のマイナーなセガのイメージから抜け出し、ユーザーも増えるでしょう。
（神奈川県・東京エタノール・17歳）

●セガには新ハードをマルチメディアマシンと言ってほしくありません。時代遅れかもしれませんが、やはりサターンはアーケードのゲームファンを取り込むマシンだと思うし、ユーザーの中心となる中・高生にはマルチメディアと言ってもピンとこないでしょう。「ゲーム機」と断言しているPS-Xには好感を持っています。
（茨城県・ＹＵＫＡＩ・21歳）

改名希望は意外に少なかったのでビックリ。一番多かったのはソフトの充実。中でもアーケード移植作品に対する期待は大きい。ソフトで苦しめられたセガユーザーの悲願か？　パッドの互換などは意見が分かれたところ。他の意見は次号で。

7月号のテーマは　アイ・ラブ・ナムコ

「ボールジャックス」以来ぷっつりと消息を絶ってしまったナムコ。ワンダーエッグに行ってこの寂しさをまぎらわそうか……。いやそうじゃないぞみんな！　ナムコにラブコールを送ろう。過去の名作・新作の移植希望、広報さんへのお願い、社長への嘆願など待ってるぞ。

ひとことfrom BEEPle

◆このほど高校を卒業しました。これからは、ＢＥメガも自分でバイトして買わないといけないので大変です。
（兵庫・ジョウタ・18歳）

◆４月号では、いろいろなコーナーに別れを告げられたような気がした。
（秋田・シン・18歳）

◆大学に全部落ちました。「まあ来年があるさ。今から１年勉強しよう」と考えているのにＶ.Ｒ.は絶対買おうと思っている。来年はいかに!?
（神奈川・タカト・18歳）

◆サターンのＣＭにはやっぱりイトウセイコウが出てくれるとひそかに期待している。（東京・シュンスケ・19歳）

◆ところでＡＭ二研てなんですか？
（京都・フミヒコ・22歳）

◆なぜ「トレジャーまん」が主役じゃないんだー！　（兵庫・タカシ・14歳）

◆今、うさぎを飼っています。
（山口・アツヨシ・22歳）

◆最近、文末によく見かける「〜ですな」っていうフレーズはいいですな。
（群馬・タカユキ・17歳）

◆Ｋ君は「Ｖ・Ｖ」のことを「ぶいぶい」と呼ぶ。（熊本・ようへい・21歳）

◆冬季五輪で、ジャマイカのボブスレーチームは、「外は寒すぎるからこれで練習さ！」と言ってセガの「ウインターオリンピック」をやっていた(マジ)。
（東京・トシアキ・29歳）

◆ＳＦＣを売ることに。本体＋ソフト14本で約40,000円。これでサターンの資金ができた。（愛知・ヒロノブ・17歳）

◆この前、15年間使用していたテレビを破壊した。中にはカビが発生していた。　（岩手・タクヤ・18歳）

◆子供の時雪が降るとうれしかったが２月12日に降った雪はすっげーうっとおしかった。（神奈川・シンペイ・16歳）

◆自分が負けたのに、サラの「やっぽう！」を聞くと何だか元気が出る…。
（青森・エリコ・23歳）

◆春から高校生になります。女子高生でも気軽に買えるＢＥメガにしてくださいね。　（兵庫・サオリ・15歳）

Illustration City

兵庫県・AD1994

アーケード用ガンシューティング「エイリアン３」は、クリア後の得点集計で、誤って殺した同胞がカウントされる時、叫び声が聞こえる(恐)。

東京都・上村佳明

理恵ちゃんって、ほにゃらっとしたいいコだよね。高まる再登場のラブコールに応えられる日がそろそろくるかも。

神奈川県・響シロクロ

ＭＤユーザーの関心が低いわけがない「LUNARII」。本誌の連載情報コーナーを見てワクワクしてくれ。

•ギョーカイ！ゲームに！• いいたい放題!!

●僕は昨年「ガンヒー」と「シルフィード」がきっかけでＭＤを買い、今ではすっかりセガファンだ。ファンとしてセガのＣＭに一言いいたい。メガドラ初期とメガＣＤのものは、ハードの性能のことをしつこく言ってるだけでソフトのアピールが足りなかった。ハードを売る上で重要なのはソフトだ！〝こんなソフトが遊べるんだ、こんなにおもしろいソフトがあるんだぞ〟とアピールすることが必要なんだ。性能がすごいだけでは絶対に売れない！　これからのＣＭは特にこのことに気を使ってほしい。なっ、セガさん！

（愛知県・テイルスの兄貴・14歳）

●４月号のラ・アーグさん、メガドラの将来を懸念するあなたの気持ちはわかりますが、〝次世代機買わない運動〟なんて大人げないですよ。あなたがサターンを買わないのは勝手ですが、友人が買おうとしてもやめさせるっていうのはねぇ……。せめてメガドラ、メガＣＤを冷遇しないように署名してセガさんに送るなどの他の方法を考えましょう。メガドラが冷遇されるされないのと、サターンが売れる売れないの問題とは、直接関係ないと思います。

（京都府・完全変態・18歳）

●「レンタヒーロー」は面白かった。イカしたギャグはもちろん、お金というものの力の大きさを実感させられたし、なんと言ってもストーリーが最高。最後はまったく予想のつかない展開だった。少し難度の高い謎解きがさらに味わい深く、クリアした時にこのゲームをやって良かったと感じた。だから「２」を出してほしい。もう一度あの感動を！

（兵庫県・たまご・14歳）

●「このゲーム誰が作ったんだ？」最近ゲーム中にふとそう思った。ゲームの制作スタッフはたいていエンディングにしか出てこない。これじゃ買うときの参考にできないじゃないか。小説や映画の場合、その作品はクリエイターの個性によって作られていると言っても過言ではなく、ユーザーの方でもそれが購入時最大の判断材料になっている。ゲームが今ひとつ社会に認められないのはクリエイターの人間像が見えてこないからではないか。そこでゲームメーカーさん、企画・サウンド・プログラム・グラフィックのそれぞれの責任者名をパッケージに記載してみてはいかがでしょうか。

（群馬県・吉田秀和・18歳）

●サターンを発売した後も、今まで通り現行機もがんばっていくというセガだが、市場の縮小はまず避けられないだろう。ソフトの発売本数も少なくなるに違いない。そこで重要になってくるのが、ロングセラー作りではないだろうか。ロングセラーが出れば当然市場の勢いもある程度継続するので、マシンの寿命も延びていく。作品のポイントとしては、しっかりしたゲーム性とキャラクター性、安心して遊べるお手軽さの３点が挙げられると思うが、見た目のハデさではどうやっても次世代機に勝てない現行機も、これらの要素なら十分対応していける。そしてたまには、まだまだ現役ハードであると感じさせる話題作も発表し、市場を活性化させるのが理想だろう。

（福島県・惑星ソラリス・19歳）

●３月号の「バ◎王」のページを見て思ったんですが、ＭＤ作品にはＰＣエンジンなどとくらべ、まったくと言っていいほどえっちいゲームがない！　ちょっと厳しすぎるんでないかい？　と思いました。そろそろＭＤでも大物タイトルを一発ドカンと出してもいいじゃないですか！　男は皆オオカミ。僕と同じ考えを持った人も少なくないと思います。

（愛知県・本田昌樹・16歳）

——10,000円近く払って64色のえっちい絵。いくらオオカミでもねぇ。出たらそれこそバ王でいい鴨にされそう。でも大物タイトルってなに？

新潟県・MCR
シリーズを追うごとに面白さがますます加速する「ソニック」。新キャラのナックルは、「ウォーリーをさがせ」のオドローみたいでグー（ちと違うか）。

静岡県・じまっく
もう一つのって、やっと発売されたアレのことだね。タイプはかなり違うけど面白さはどっちも保証済み！

東京都・柳原きのっぴー
S・FIIの主人公ボウイくんなんだろうけど、健康的で短髪な感じが内田有紀を思わせるぞ。どうしよう!?

千葉県・おたけＹ子
バーチャの動物、とくに牛に望むことは、「ハードドライビン」に登場する牛との対決だな。ポリゴン数が多いぶん、案外当たり負けしちゃうかもね。

埼玉県・小林光
数少ない〝おっかない系ゲーム〟のひとつ「AYA」。もっと出てもいいのに（それはそれでコワイけど）。

神奈川県・清水晋文
ソニック＆テイルスの独特な解釈が新鮮。イラストを投稿する人は、自分オリジナルの視点にこだわろう。

君の声がMDを変える！MEGA-USER'S VOICEにハガキを

USER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。熱い声を待ってます。

びーぷるランドへの投稿は……

◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお〝びーぷるランド〟採用者全員（ひとことfrom BEEPleを除く）に図書券（500円分）を、抽選で３名にお好みソフト（'94年４月末までに発売されたもの）を差し上げます。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)『BEEP！ メガドライブ』編集部
（○○○○○コーナー）係まで

＊住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

大山正之
伊藤泰史
浜田 智

●P. 34－35の「特報!! サターン」記事中、「デイトナGP」は「デイトナUSA」の誤りです。また「バーチャレーシング」のタイトルが誤っていました。

遊星セガSTADIUM

PRESENTED BY SEGA

近頃ちょっとハガキが充実してきた。ビデオを狙ってる人はよりネタを厳選して送ろう。

創刊5号

あなたのためにに教えてあ・げ・る コーナー

困った時のセガスタだのみ

●僕の考えたコーナーは、「セガのバカヤロー!!」。このコーナーでは、何かセガに関することで頭にきたことがあったら、広報の竹崎さん相手にグチをこぼすコーナーです。

(愛知県・佐野克NORI)

●いつもは文句をバカスカ言われ、気の毒なセガ広報様。ひとつふたつは言いたいこともあるでしょう。というわけで新企画「俺だって言いたい！」ってのはどうでしょう。とはいえ、竹崎さんのコメントだけでは風当りが強くなる。だから、読者のセガ・サポーターのコメントの中にさりげなくまぜる(笑)というのは？　やっぱりこっちの文句ばかりじゃ不公平だし。

(東京都・もりたとおる)

竹　みんな、いろいろ言いたいこともあるでしょう。私にグチをこぼして少しでも気が楽になるのなら、ハガキをください。だけど、本気で怒るんじゃなくて、「竹崎さん、聞いてくれよ〜」ってな感じで書いてきてほしいな。本気で怒られると、「俺だって言いたい！」になっちゃいそうだし(笑)。

●この前発見したんだけど、MEGA-CDで音楽を聞いている時、その状態でカートリッジをそっと入れてリセットを押すと、CDの音楽が流れたままゲームが始まるんですよ。「こりゃ面白い」と思い、それからずっと続けています。壊れちゃいませんか？

(東京都・無責任浣腸)

竹　壊れちゃいます、そのうち(笑)。ところで、先月の『コ○ミのお部屋』を読んで「我らの早坂ねーさんをいぢめるな!!」というハガキが殺到しています。早速報告したところ、「ホッホッホッ、計算どーりだわ。これで私のコーナーの勝ちね。ざまーみなさい！」とは言われなかったのですが、「仲良しライバルって書いたのにねぇ」とかおっしゃってました。でも、『コ○ミのお部屋』はさておき、私がアンケートを気にしているのは本当です。なぜなら、BEメガにページをもらう以上は、お金を払って読んでくれるみんなにとって面白いコーナーにしなければならないと思うから。最近だんだんとハガキが増えてきてとてもうれしいんだけど、これからもっと面白いコーナーにするため、みんなの投稿に期待してるぞ。私も今月から文字を小さくしたり、欄外を使ったりして内容充実を図(はか)っています。お互いに協力して、セガスタを宇宙一(大げさ)面白いコーナーに育てようぜ!!　ヨロシク。

MDソフトを個人的に全部持っている竹ちゃんの

MD名作劇場

キューティー鈴木の **リングサイドエンジェル**

'90・12・12発売/6,800円/アスミック

今月は「トージャム」でいこうかな〜と思いながら、意表をついて女子プロレスを選んでみました。このゲームで特に注目すべきは絞め技の音で、グイグイ絞めつけられるグラフィックに言わせて『ぎゅむっ、ぎゅむっ』っと、今まさに絞めつけられてますよ〜と言わんばかりのSEが鳴るのです。思わず「ガンバレ、キューティー！　早く逃れるんだぁ〜!!」と、ファンでも何でもない私にボタン連打をさせてしまう、そんな"せつなさ"のあるゲームだと思いました。みんなもこのゲームで遊んで、せつなくなってください。

ラクガキSEGA ←いちおう れんさい

『コミック』というタイトルに偽りあり(!?)ってことでタイトルを変えてみました…。

作画By 広報竹崎

ついに発売!! ゲームのかんづめだ。

㊀次世代機の情報がドコドコと発表されて、ゲームは新しい時代を迎えようとしていますね。そんな時流にさからってシンプルなゲームをギュウ詰めにした「かんづめ」がついに発売されました——っ!!

㊁ゲームの根本的な面白さって、結構シンプルなところにあるよね。基本に戻ってシンプルなゲームが安価でたくさん遊べるのもいいよねっ…て感じで「この企画」がたてられました。『かんづめ』ってネーミングもみんなでワイワイ話し合ってでてきたんだけど、ホントに缶入りにできて、しかもそれが店頭にあるのを見た時にゃあ感激したヨ。

キュー

グランブルーとか…

㊂私がゲームに興味を持ったのは、ゲームがいつか映画をこえるようなスバラシイものになるんじゃないかなーと思ったとこから始まってるんだけど、今のところ、それは実現されてないよーな気がする。でも、次世代機って今までになかった高度な表現力を持つのだから、今度こそは人々に大きな感動を与えられるようなゲームの登場に期待したいよね!! もちろん、SEGAもがんばります。

くくく〜… 感動したよー！

オイオイ

㊃大阪CSGに行ったときのこと。先月号の『S社の竹ちゃんのコ○ミ早坂イジメ事件』のことでユーザーの方におしかりとかいろいろご意見をいただきましたが、いぢめてないっ てば！かんべんしてヨ、まったく。たのむぜ。

早坂…ちょっとかわいくかきすぎて本人に似てねーなー…
※本人がかわいくないとゆーわけではないので曲解して抗議しないようおねがいしますよ、念のため!!

◎でも、コ○ミコーナーの人気が上がったらしい………

★さいきん応援してもらってるので来月もガンバリマス。

福島県・前島俊輔……

三重県・ピーコックナイト　したってば、信じて

宮城県・天野ねここ　ケーキじゃないとダメなのヨ

【おすすめ映画】恋愛というのは時にとても激しいものだ。そんな、ほとんど狂気に近い「激情」を感じさせる映画がJ.J.ベネックス監督の『ベティ・ブルー』。人を愛すること、期待すること、信じること、思い通りにならないこと——男と女が生きていくことの困難さをこの映画は少し教えてくれる…美しい映像とけだるいメロディの音楽に包み込んで。でも、この映画は18禁です、念のため。

林原めぐみの 祝! コーナー名決定 MEGU DRIVE 初心者大歓迎

今月のめぐみ嬢は六本木GIGOでアーケードゲームにチャレンジ!

◀岡山県・青山高之

タイトル原案:岡山県・めぐみの騎士

▼大阪府・竹やぶの中から

番狂わせ「ぷよぷよ」は竹・勝利!!

林原めぐみvsセガ竹崎

六本木GIGOを舞台に、林原VS竹崎の最新(!?)アーケードゲーム戦争が勃発。大方の予想は竹ちゃんが圧倒的に◎だが……。

最初の種目は「バーチャファイター」。初めてでとまどうめぐみ嬢。KAGE(竹)がPAI(め)に接戦で勝利。素人相手にどうした竹!

最終戦「デイトナUSA」。早めに来て練習してためぐみ嬢のきわどい勝利。結局2勝2敗で引き分けとなったが、新たな遺恨を残した……。

第2戦「アウトランナーズ」は、騒ぎながらも堅実に走っためぐみ嬢の勝ち。

めぐみ嬢ジキジキの選出により、ついにというか、やっとコーナー名が決まった。そこで今回からレイアウトも一新し、お外へ飛び出すことにした。今月は岡山の青山君のリクエストにより、めぐみvsセガ竹崎アーケード勝負だ。場所はヤングアダルトが、待合せやデートにと、多目的に使用する最先端スポット・六本木GIGO。下馬評では圧倒的にコンシューマの鬼・竹崎氏有利と思われたが、アーケードゲームは練習不足とのこと。戦いは一気にヒートア〜ップ! 対戦成績は引き分けだったが、めぐみ嬢の大健闘が光る。でも「ぷよぷよ」敗戦には反省しきりだったぞ。

企画&ネタ募集

●林原めぐみの「MEGU DRIVE」めぐみさんにこれをやってもらいたい!
●4コママンガ、イラスト、ファンレター、苦情
●広報・竹ちゃんに質問! などなど。なんでもOK。採用者の中から抽選で5名にセガビデオマガジン最新号を差し上げます。

永田氏ゲスト出演! JOYテレ要チェック

4月号は「ソニック3」をはじめ話題作でいっぱい。さらにアーケードの「デイトナ」が初登場!! これはスゴイネ。絶対見るしかないネ!!

●4/1〜MD「V.R.」永田氏ゲスト(プレゼント:V.R.ステッカー)
●4/16〜CD「F1ヘブンリーシンフォニー」「セガFAX CLUB」紹介(プレゼント:ソニックキーホルダー)
●5/1〜MD「ソニック3」紹介予定

先月号、誌面に顔を出してしまった深沢で〜す! マジメな私は毎日お仕事がんばってます。ところで、今月のJOYテレはスゴイですよーッ。BEメガでおなじみ、V.R.の永田さんの話が聞けるんだから。気になる人はすぐ聞いてね。それから、セガのテレフォンサービスに新しく「テレマガジン」と「FAX CLUB」が仲間入りしました。詳しくはP.25のニュースに告知してありますので、どんどん利用してください。もちろんJOYテレも忘れないでね。クイズ、質問、企画等の宛先は、お楽しみダイヤルかセガスタまで。これからも私ともどもJOYテレの応援よろしく!

直しました、ゴメンね。

JOY JOY テレフォン

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
福岡	092-521-8181

■お楽しみダイヤル
03-5380-8600

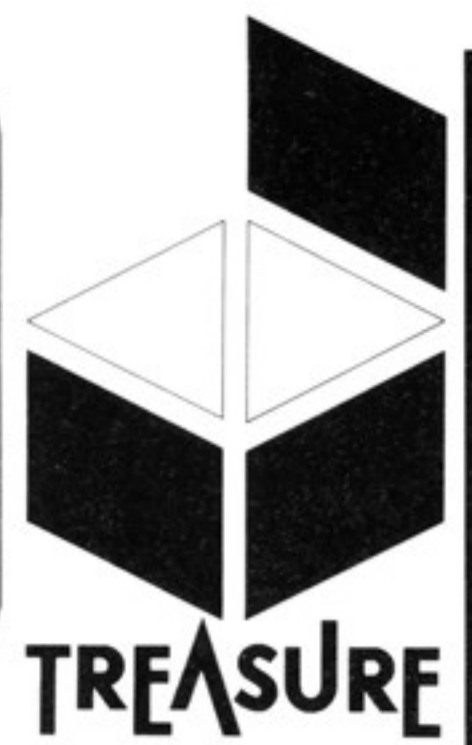
夏休みにはJOYテレとBEメガさんで何かやりたいと思ってます。アイデア送ってね。

いろいろなあて先
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱ BEEP!メガドライブ
「セガスタ○○○」係まで

【勉強の歌】この曲を初めて聞いた時、衝撃を受けた。なんてすげェ歌詞なんだ……。学生時代、真剣に受験戦争に立ち向かい、めぐりめぐってここにいるんだけど、「勉強はしないよりしたほうがいいわ」ってのは本当だと思う。すごい歌詞を書く人がいるもんだと感動してCDを買ったら、これ。森高千里さん自身が作詞してたんだね。ファンになった(笑)。話をしたら面白い人なんだろうなぁ。

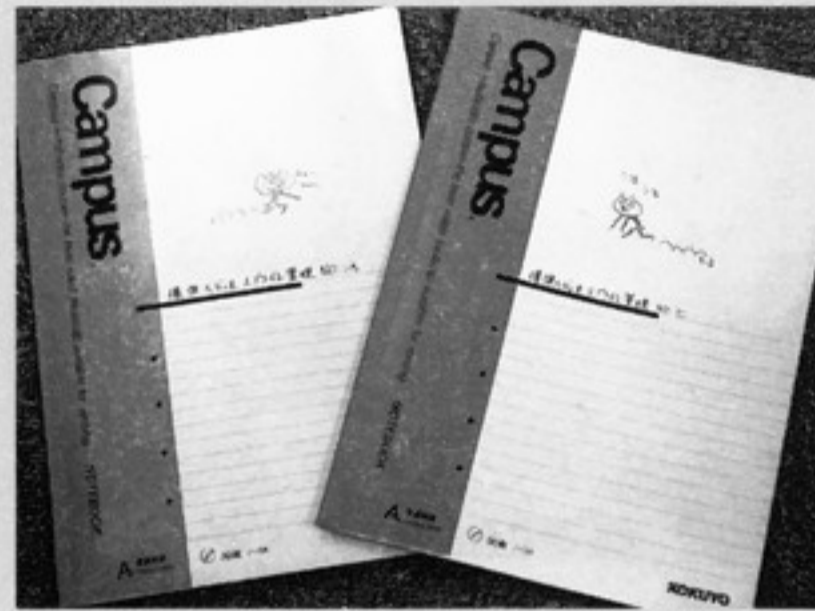
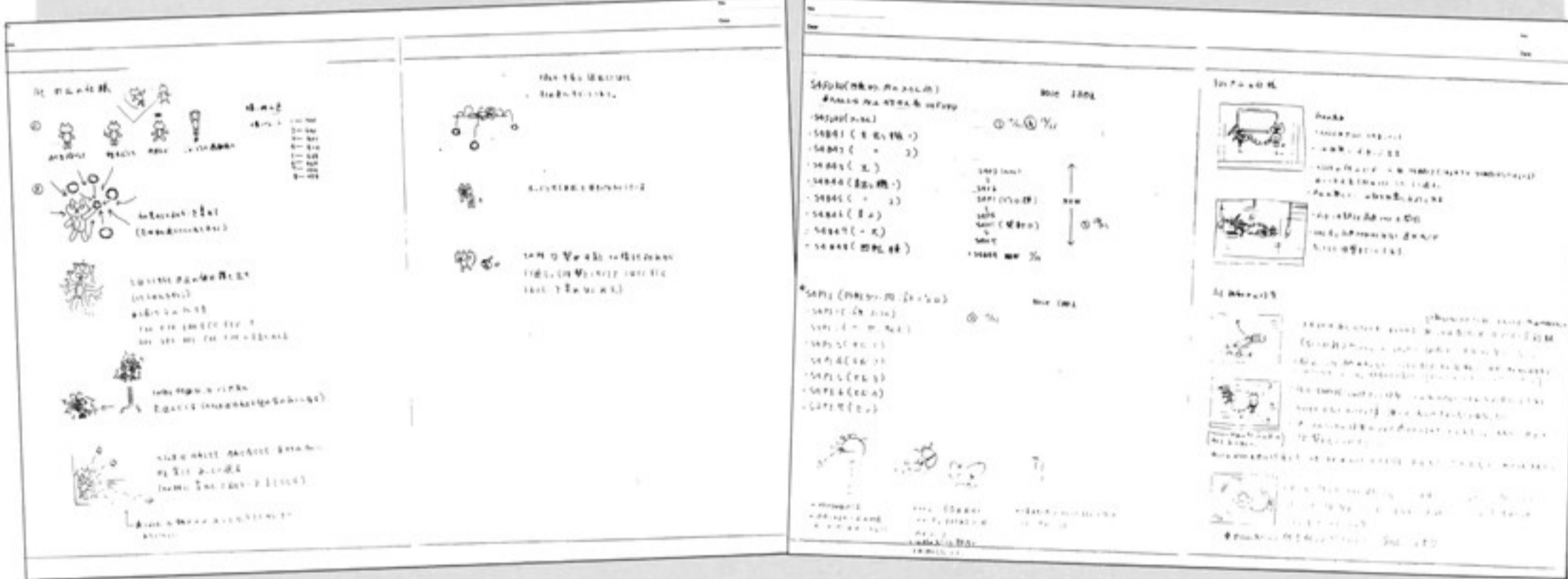
TREASURE FACTORY

お宝生産工場でござる

とれじゃあ ふぁくとりぃ No.12

~ダイナマイト ヘッディーはここから生まれた~

本邦初公開！これが超機密開発ノートだ!!

これが何を隠そう（何も隠しちゃいないが）極秘開発ノートだ。右が「キャッキャッノート」、下が「うほうほノート」の中身である。

「ヘディ夫でドン」のリーダーである、かふいち氏が、このようなノートに細かい仕様をまとめていき、プログラマーが仕様にそってきっちりとゲームを仕上げていく。宿敵マルヤマもこの「キャッキャッノート」から誕生したわけだ。実は他にも、「とほほノート」、「おひょおおんノート」、「ぜんぜんちゃうがなノート」などがあるのだ。ルーペを使ってよく見れば、君も今日から事情通ってやつだな。

今月はイラストだけでゴメンね

NETWORK

今月はちょっと紹介できないが、凝りに凝ったものからあぶねーもの、中には、経営方針の提言まであって（恐れ入りますな）、みんなのハガキは社員一同の活力の素になっている。イラストも、早くもヘディ夫像が殺到中だし、こりゃ読者の皆様に足向けて寝られんってことで、立ったまま寝てるんだ。

新潟県・斬・18歳
そーでっか。ダイナマイトヘッディーってDHなんだ。深ーいネーミングだったのネ（何が？）。

兵庫県・奥川宏
トレジャーキャラクター大集合！にはドナルド貸出中です。水不足に悩む地区

千葉県・いのけん
上がレッドで下がイエロー？ いやブルーとレッドか？ どっちにしても"よいこのぬりえ"じゃないね。

チョコと一緒に送ってもらった入魂のイラスト。バレンタインじゃなくても、差し入れは募集中。
香川県・荒木ゆかり

明日のクリエーター達に捧ぐ!!

タメになる業界講座

〜ゲーム業界の展望を語る〜

（今月の講師）おシャチョー前川先生

最近社員が次々と結婚する。今月もまた１人結婚したため、主賓のあいさつに追われて、休日もちゃんと休めないおシャチョー前川……。

ビデオゲームは、最近になってようやく確立されつつある文化だと言えよう。何？　ゲーム業界はすでに飽和状態じゃないのかって？　バカなことを言うもんではない。戦国時代を経て混沌期に突入したのである。他のすべての業界にも言えることではあるが、急激に発展した業界は、競争激化のため、必ずいったん混沌期に入り、その中で数社が抜け出して安定期を形成していく。

ゲーム業界が安定期を迎えるにはもう少々年月が必要である。目の肥えたユーザーが増加することにより、ゲーム制作会社の自然淘汰が表面化し加速する。悪質ソフトを世の中に送り出す会社は滅び去る。

そして良質ソフトハウスのみが生き残り、さらなる飛躍的発展を遂げ、業界を安定期へ導くであろう。諸君が悪質ソフトを購入しないことこそ、一番大切なのである。

わかってんなら やめろよ

今月はとうとう漫画がお題になっちゃっいましたよ。いいじゃん、だっていいゲームのアイデアは、ゲームだけやってたって生まれませんぜ。

おたくのそーくつ

今月のお題	黒いチューリップ １巻　津軽海峡冬景色 ２巻　恋の奴隷 東城和実/新書館/1992・1993

ご推薦者――――Kōnig石田

心臓手術のついでに改造人間にされてしまった主人公の圭介は、〝黒いチューリップ〟に変身し、悪の組織〝黒い真珠〟と闘う。

私は故アニメック誌に宮畑牧子の名で出た時からこの人のファンですが（若い読者にはさっぱりわかんないぞ。いいかげんにしろ）、線は少女漫画なんだけど内容は少年漫画で、昆虫やメカニックなど無機物への深い憧憬が共通のモチーフになっています。この作品以前の〝異形の影〟という暗いシリアスヒーローものと読み比べるとものすごく笑える。

So, Are you Happy?

ヘッディーもいいが、「しあわせ君」をぜひUFOキャッチャーに入れてほしいな。

しあわせ君や華子ちゃんなどテクノでキッチュなメカニック、主人公と偽者の区別がつかないヒロイン、世界征服より自分の欲望に忠実な悪の総帥。ただ本当に怪しい人だけの黒い真珠の怪人など、〝修復不可能〟なキャラクターばかり出てきます。エントロピーが増大しきった世界。面白いよ。

トレジャーのピッチン広報 悦子のちょっと〝ぷくいち〟

初めまして!!　美奈子先輩の後を継ぐ悦子です。先月号ですでに紹介されたので、皆さんはもう私のことをご存知かも……。「ピチピチの20歳の女の子だぜ」なんて書いてあったけど、面接で美奈子先輩と初めて会った時には「えぇー20歳に見えない！　25歳ぐらいだと思ったー」なんて言われてしまったのだ。やっぱり言われたかと思いつつも「ええ！　よく言われるんですうー！　えへえへ」などとおちゃらけてしまいました。こんな私にも唯一自慢できることがあります。それはやっぱりゲーム好きってところかな。そのへんはみんなも同じだよね。

さて、このコーナーは、新たな〝業界１年生娘〟である私の個性を織り込んだものにしていきますので、温かい目で見守ってくださいね。応援よろしく！

編集☆後記

さて、今月の「とれじゃあふぁくとりぃ」、いかがでしたか？　今回は初めての担当ということで、少し大変だったんだけど、これからもこの調子でかんばろお！　って思ってます。おハガキ楽しみに待ってるので、ご意見、ご感想などがあったら聞かせてちょ。まだまだ未熟なこの私に色々と教えてくださいまし。そしたら、今度は私から皆さんにトレジャーの最新情報を提供しちゃいますよ！

「バーチャファイター」でエキサイトしてる悦子でした。

おハガキ待ってますね！

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱BEEP！メガドライブ編集部
「とれじゃあ　ふぁくとりぃ」係

※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

KONAMI⟷ユーザーホットライン

コナミのおへや

第17回 BY T.HAYASAKA

ニャーオ、早坂です。先月よく効くダイエットを教えてなんて言ったら、心優しい人達がいろいろと教えてくれました。どうもありがとうございました。専門的に詳しい資料を同封してくれた人、体に無理なく痩せられる食事療法など……とても参考になりました。感謝！

某社のゲームタイトルが変更されることになったそうです。だって〝スパーク〟はロケットナイトのヒーローの愛称だもんね。竹ちゃんを真似っ子めーってイジメてやろうかと思ったのに残念。

〝気分爽快〟と言いたいところだけど、1つ頭が痛いことがあります。今月新作の発表ができなかったこと。参ったなあ。みんなもガッカリしたんじゃないかな。本当にごめんなさい。

先月社内で、次回作のタイトルについてプロモーション会議が開かれました。開発スケジュールの公開や各タイトル別の宣材などについて会議室に半日缶詰状態で、たばこの煙がモクモクで空気の悪い部屋の中、8タイトルについての意見交換を海外・国内スタッフと行いその結果、6月同時3タイトル発表という結果になりました。ジャンルだけちょこっと教えちゃおうかな。アクションと……!?　あとはみんなのご想像におまかせ。開発は発売日に向け順調に進行してますよ。来月をおっ楽しみにー。さてさて、今月は、高価で豪華なピクノ2を狙って、話題の「早坂とスパークスター」イラストがたくさん届きました。さてピクノ2を獲得するのはいったいだれでしょうか。

Oh! PICNO　ピクノ2争奪コンテスト「早坂&スパークスター」イラスト　大展覧会

↑群馬県・風牙雷蔵さん
ピクノ2のCMをネタにイラストを描いてくれたのですね。ありがとうございます。でも、私はこんなヒドイ怒り方はしません（火も吹きません）。どんな時でも冷静でしとやかですよ。

↓愛知県　TOMOZINさん
男の子って、なんでこういう可愛い絵がかけるのかな？　うらめしいわ。それと私がスノーボードをしているのも気に入っちゃった。なんだか心を見透かされているみたいです（すでに心はスキー場）。

大阪府　加藤正樹くん
このスタイルが可愛かった。足の細さもリアルだわ。なんで怒った顔なのかわかんないけど、とにかく今年のおもちゃショーのコンパニオンのスタイルはこれに決定!?

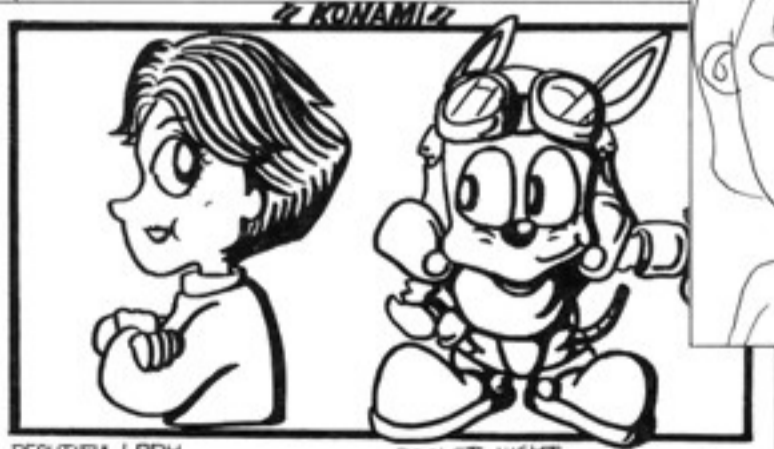
→神奈川県　みつまめさん
まんが昔話のお姉さんとマスコットみたい。ショートカット時代がなつかしいな。また切っちゃおうかな。

←愛知県　三谷真司くん
スパークスターが怖いよー。耳が角に見えてしまう。「似てなくてすみません」なんて腰が低くて控えめなところはよいね。

↓大阪府　西山忍さん
「いつまでもお美しい?」……。何、"?"は？　どーせ年取るんだからいいもん。しかしこの早坂はとてもリアルだわ。よくできましたっ、ありがとう。

↓群馬県　飯塚昭博くん
この絵はとても味があって好き。でもデザイン担当者が見たら怒るかも。あと「当ったらまた描いてあげましょう」と偉そうだから－5点だ。

←東京都　早川雅之くん
昨年の私の苦労を再現してくれました。今年もこれを着なきゃいけないのかな。

→山梨県 P.F.M.さん
スパークスターが実物よりかわいいから選びました。私の似顔絵も特徴の目を顔の半分にもしてくれてどーも。

→福岡県　平田敏光くん
この絵を見て、小さい頃に読んだ絵本を思い出しました。これからもイラスト描いておくってちょーだい。

新作発表期待して

ピクノの当選者には、4月下旬頃届く予定です。楽しみに待っていてください。もちろん、作品を送ってくるのだぞ。ところで、はずれちゃった人に大ニュース！　大好評だったので、この企画を再び実施します。詳しいことは、来月告知するからね。新しいスパークスターを描いてもらおっかな（おっとあぶない!?）。とにかく、見逃せませんよ、このページは。では、またね。

あてさき
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク（株）
BEEP!メガドライブ編集部
「コナミのおへや」○○コーナー係
※採用者には特製テレカを差し上げます

タイトル部分のイラストは、愛知県の蔦谷宏治さんです。すごいー、うれしー、じょうずー、素敵。私嫁ぐ時に一緒に持って行こうと思ってます。ありがとうございます。きっとプロなんじゃないかな。砂井も手がドラえもんしてるけど、似てますよね。

とじ込み付録

セガ／4月23日発売／7,800円／RAC／CD-ROM

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993

HEAVENLY SYMPHONY

SEGA ©＆FUJI TELEVISION ©1994

史上最速のF1リアリズムを徹底解剖！

3月27日のブラジルを皮きりに、今年も開幕したＦ１。その熱いバトルを疑似体験できる、究極のＦ１ゲームがついに登場した。FIAも驚愕のこのゲームを、大解剖していくぞ！

Ｆ１が日本で再開されるようになって７年。欧州文化の香りがプンプンするこのモータースポーツは、すっかり定着し、観客動員数、スポンサーなど、Ｆ１において日本は無視できない存在へと成長した。ゲーム文化にしても、Ｆ１は１つのジャンルとして特集記事が組めるほど、バラエティに富んだ多数のソフトがリリースされている。しかし、そんなＦ１ゲームに疑問を投げかけた男がいた。「なぜ時速400キロも出るの？」「セッティングってそんな簡単でいいの？」……。そう、フジテレビのＦ１中継ピットレポーターとして名高い川井一仁氏である。

このゲームは、その川井氏総指揮のもと、セガのレースゲームのノウハウを注ぎ込み、フジテレビの企画・制作全面協力により実現した、これまでに類を見ないＦ１ゲームだ。極限までリアリティを追究し、なおかつゲーム性を損なわないようにバランスを調整。ＣＤならではのデータや映像はすべて本物！　この話題作、チャレンジする価値ありだ。

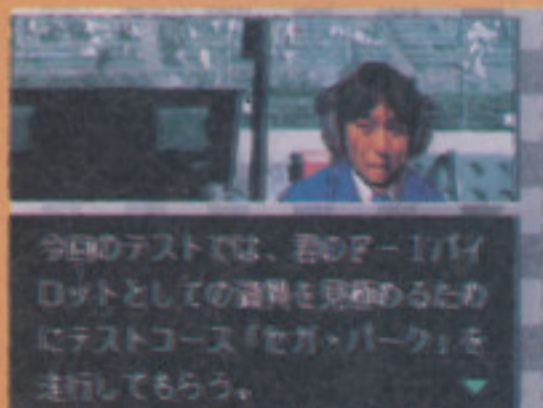
各コースの障害物、看板、風景、コース幅など、極力実物を再現。視点はドライバーズ・アイだ。

グランプリモードの最初に各コースの特徴をナレーションで紹介。これは参考になるぞ。

フリー走行、予選１日目、２日目などタイムスケジュールも再現。予選では、モニターで順位確認しながら出走！

1993年にあったシチュエーションを体験する1993モード。これはハンガリー、片山右京のミッションだ。

GRANDPRIXモード

契約チームにより、目標、環境もさまざま。チャンピオンは遠い…。

実際のＦ１タイムスケジュールにしたがって全16カ国を転戦し、ワールドチャンピオンを目指すモード。最初に川井氏設計のセガパークサーキットを走行し、そのタイムにより契約チームが決まる。４戦ごとの契約更新で、そのチームの目標に達しない場合はクビとなる。まともに走れば、１ラウンド約１時間ほどかかる長丁場。

1993モード

クリアしたミッションはモノトーンに変わる。ブラジルが一番難しい。

1993年にＧＰで起こった実際のシチュエーションをゲーム上で再現し、プレイヤーはそのドライバーになりかわってミッションをクリアしていく。それぞれ難易度があって、どのミッションでも自由に選択可能。ある程度グランプリモードやフリーランで各コースを走り込んでいないと、クリアは難しい。いわゆる上級者モードだ。

FREE RUNモード

走れば走るほど面白くなるタイムアタック。奥が深いぞ。

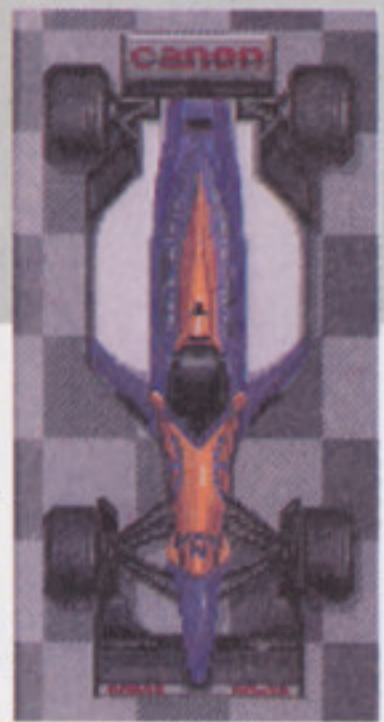
グランプリモード、1993モードで使用される16コース＋セガパークサーキットをタイムアタックするモード。コース、周回数、天候、搭乗マシン、セッティングはすべて自由に行うことができる。また、他モードにチャレンジする前の練習としても重宝する。各コースのベストラップは５つずつ自動セーブされるので、友達と競え！

1993ハイテクマシン グラフィティ

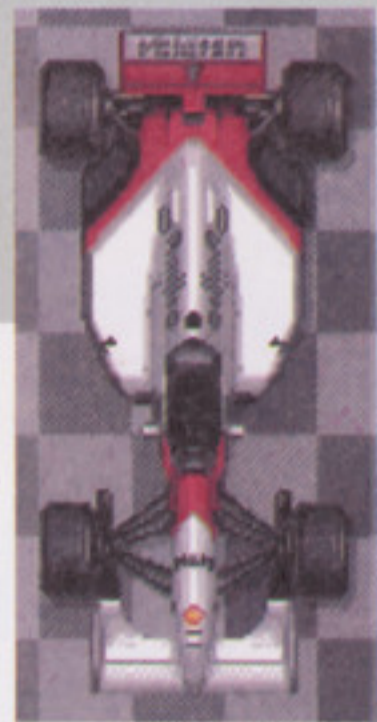
'93年を飾った、最速ハイテクマシンをすべて網羅(もうら)！ この中のどのマシンで戦えるかは、キミの腕しだい!!

グランプリモードを戦ううえで、知っておきたい各チームと各マシン。そこで1993年の全マシンとチーム体制を一挙に紹介する。参考にしてくれ！

WILLIAMS／WILLIAMS FW15C

チーム名	キヤノン・ウィリアムズ・ルノー
オーナー	フランク・ウィリアムズ
監督	フランク・ウィリアムズ
テクニカルD	パトリック・ヘッド
マネージャー	ピーター・ウィンザー
マシン	ウィリアムズFW15C
エンジン	ルノーＲＳ５
ガソリン	エルフ

'91年の常勝マクラーレンをあと一歩まで追い詰めたFW14をベースに、優れたエアロダイナミクス、トラクションコントロールなどの各種ハイテク装置により、圧倒的優位に立つ。'93年は16戦10勝。

McLAREN／McLAREN MP4/8

チーム名	マールボロ・マクラーレン
オーナー	ロン・デニス 他
監督	ロン・デニス
テクニカルD	ニール・オートレイ
マネージャー	デイビー・ライアン
マシン	マクラーレンMP4/8
エンジン	フォードＨＢ
ガソリン	シェル

圧倒的ハイパワーを誇ったホンダエンジンが去り、ようやくエアロダイナミクスやアクティブサスを採用した'93年。不利を予想されながら年間５勝できたのはドライバーの力。性能はベネトンに劣る!?

BENETTON／BENETTON B193B

チーム名	キャメル・ベネトン・フォード
オーナー	ルチアーノ・ベネトン 他
監督	トム・ウォーキンショウ
テクニカルD	ロス・ブラウン
コマーシャルD	フラビオ・ブリアトーレ
マシン	ベネトンB193B
エンジン	フォードＨＢ
ガソリン	エルフ

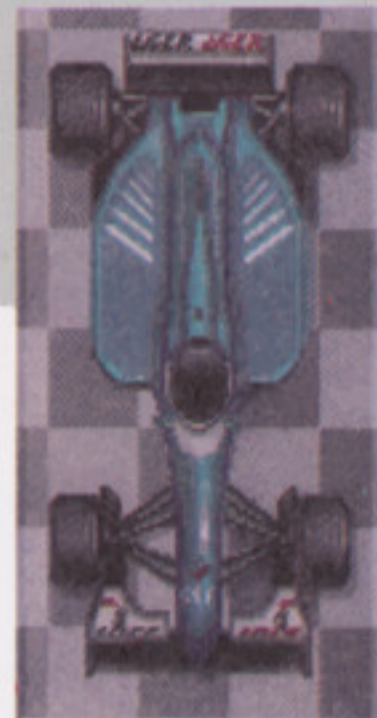
フォードＶ８とともに歩んできた軽量コンパクトマシンが、シューマッハ、ハイテク搭載で一気に華開いた。独特のハイノーズ、カラーリング、非力ながらもパッケージングのよさであつかいやすい。

FERRARI／FERRARI F93A

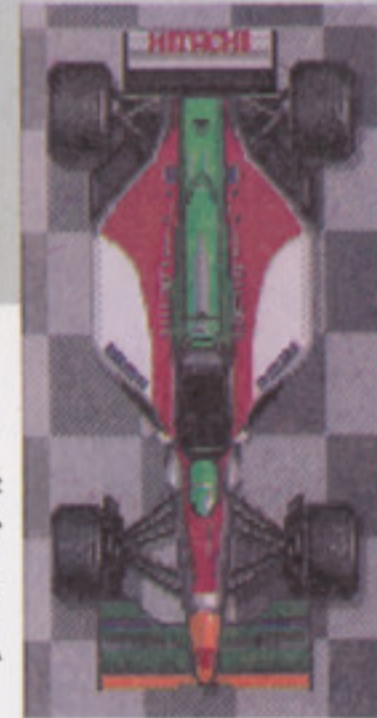
チーム名	フェラーリS.P.A.
オーナー	フィアット・グループ
監督	ジャン・トッド
テクニカルD	ジョン・バーナード
スポーティングD	クラウディオ・ロンバルディ
マシン	フェラーリF93A
エンジン	フェラーリ
ガソリン	アジップ

天才デザイナー、ジョン・バーナードのアドバイスで、元ティレルのジョージ・ライトが設計。特異なサイド・ポンツーンが目をひくが期待のわりに信頼性に欠けた。徐々に熟成される後半戦では期待。

LIGIER／LIGIER JS39

チーム名	エキップ・リジェ・ジタン・ブロンド
オーナー	シリル・ド・ルーブル
監督	ジャンピエール・パオリ
テクニカルD	ジェラール・ドゥカルージュ
マシン	リジェJS39
エンジン	ルノーRS5
ガソリン	エルフ

ウィリアムズと同様、ルノーＶ10とセミオートマを装備。アクティブサスは非装備ながら、トップ３を脅かす地位に進出した'93年。信頼性で言えば、フェラーリ以上。確実にポイント奪取できるか!?

LOTUS／LOTUS 107B

チーム名	チーム・カストロール・ロータス
マネージングD	ピーター・コリンズ
テクニカルD	クリス・マーフィー
マネージャー	トレバー・フォスター
マシン	ロータス107B
エンジン	フォードＨＢ
ガソリン	カストロール

ホンダを失って以降、一気に下降線を描いたロータス。解散寸前からピーター・コリンズの手腕により、徐々に戦える体制を整えてきた'93年。マシンは潜在能力は高いが、熟成不足で信頼性が今一歩。

SAUBER／SAUBER C12

チーム名	ザウバー
オーナー	ペーター・ザウバー
監督	ペーター・ザウバー
テクニカルD	レオ・レス
Pリーダー	ヨッヘン・ニーアバッシュ
マシン	ザウバーC12
エンジン	ザウバー（イルモア）
ガソリン	エルフ

'93年初参戦となるザウバーは、メルセデスがバックにつく話題のチーム。ハイテクに頼らず堅実にまとめたこのマシンは侮りがたい。

MINARUDI／MINARUDI M193

チーム名	ミナルディ・チーム
オーナー	ジャンカルロ・ミナルディ
テクニカルD	グスタフ・ブルナー
マネージャー	佐々木正
マシン	ミナルディM193
エンジン	フォードＨＢ
ガソリン	アジップ

ランボルギーニＶ12からフォードＶ８へ変わり、本来のコンパクトで手堅いマシンに仕上がった。走りも堅実にまとめられるか？

LARROUSSE／LARROUSSE LH93

チーム名	ラルースＦ１
オーナー	エリック・ギュー
監督	ジェラール・ラルース
テクニカルD	ミシェル・テツ
マネージャー	フレデリック・ダイノー
マシン	ラルースLH93
エンジン	ランボルギーニ
ガソリン	エルフ

常に資金難と戦い、オーナーもたびたび変わるラルース。マシンは２年落ちで、ランボルギーニＶ12が泣いている。キミの走りで救え。

FOOTWORK／FOOTWORK FA14

チーム名	フットワーク・グランプリ・インターナショナル
オーナー	大橋渡
監督	ジャッキー・オリバー
テクニカルD	アラン・ジェンキンス
マネージャー	ジョン・ウィッカム
マシン	フットワークFA14
エンジン	無限ホンダ

信頼性のある無限ホンダエンジンとのパッケージングはなかなか。マクラーレン製のアクティブサスも好調。君がチャンスを生かせ。

TYRRELL／TYRRELL 021

チーム名	ティレル・レーシング・オーガニゼーション
オーナー	ケン・ティレル
監督	ボブ・ティレル
テクニカルD	マイク・コグラン
マネージャー	ルパート・マンウォーリング
マシン	ティレル021
エンジン	ヤマハ

ジャッドと提携しＶ10を開発したヤマハエンジンを搭載。しかしコロコロ変わるエンジンのため、パッケージングは熟成不足か!?

LOLA／LOLA BMS R93/30

チーム名	ローラ・BMS・スクーデリア・イタリアS.P.A.
オーナー	ジュゼッペ・ルッキーニ
監督	ピエルパウロ・ガルデッラ
テクニカルD	エリック・ブロードレイ
マネージャー	レモ・ラマンジーニ
マシン	ローラBMS T93/30
エンジン	フェラーリ

ローラ製シャシーとフェラーリエンジンを入手したが、マシンは重い仕上がりに。日本ＧＰを前に、ミナルディと合併してしまう。

JORDAN／JORDAN 193

チーム名	サソル・ジョーダン
オーナー	エディー・ジョーダン
コマーシャルD	イアン・フィリップス
テクニカルD	ゲイリー・アンダーソン
マネージャー	ジョン・ウォルトン
マシン	ジョーダン193
エンジン	ハート
ガソリン	サソル

デビューの'91年に匹敵するほど評判が高かった'93年。ダウンフォース重視のシャシー、ハイテク搭載で、実際以上の戦いが期待できる。

エンジン音に耳を澄ませ！

このゲームでは、エンジン音は実車の音を取り込んで再現されているので、吸排気バルブ数でそれぞれエンジン音が違う。V10はルノー、V12はフェラーリ、V8はフォードの音を使用。メガドラ音源でちょっと耳障(みみざわ)りなところもあるけど、それがまた本物っぽくていい。フリーランでいろんなマシンを試してみよう。

※テクニカルＤ＝テクニカルディレクター、コマーシャルＤ＝コマーシャルディレクター、スポーティングＤ＝スポーティングディレクター、マネージングＤ＝マネージングディレクター、Ｐリーダー＝プロジェクトリーダーの略です。チーム名が長いものは、ガソリンの項目をカットしました。

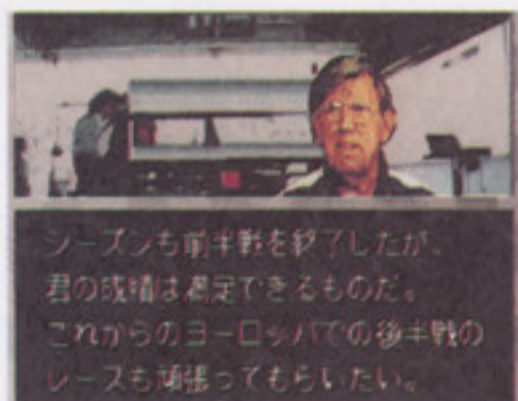
HEAVENLY SYMPHONY ワールドチャンピオンへの道！

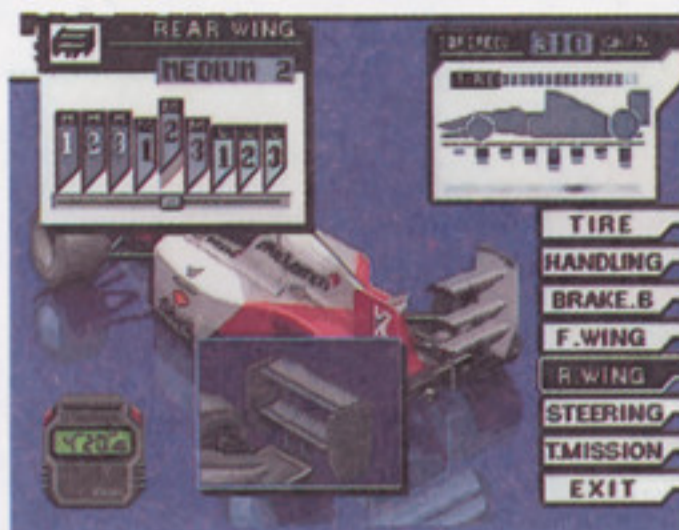
グランプリモードの契約条件は!?

川井氏設計のオールマイティーコース〝セガパークサーキット〟。ここは10周やそこら走っただけじゃ、なかなかトップチームと契約できるタイムは出せない。そこでだいたいの契約基準タイムを教えておこう。まずトップのウィリアムズは42秒台。次がベネトンで44秒、そしてマクラーレン46秒、フェラーリが48秒ってところ。ちなみにセガ開発最高タイムは36秒16とのこと。

ストレートでうまくオーバーテイクボタンを使うのが大切。

4戦ごとに契約更新!?

グランプリは各チームの目標（例えばトップ3キープとか）をクリアできないとクビになる。もしサンマリノまでにチームを納得させる走りができれば、次も参加できる。

いっしょに戦っていると、チームのメンバーが他人とは思えなくなる…。

SETTINGが最後の勝敗を分ける…が…

ウイング、ブレーキバランスは最初はさわらないほうがいい。ダウンフォースに直結し、操作性が変わるぞ。

素人さんが簡単に手を出しちゃいけないのがセッティング。７項目に渡って細かく設定できるから、ついいじりたくなるが、とりあえずひととおり限界まで走れるようになるまでは、チームのメカに任せたほうがいい。グランプリモードでは各所属チームのメカが、そのコースに一番合ったセッティングをしてくれているのだ。タイムが出ないとメカが「タイヤの減りが早い。ハンドリングを変えたほうが……」とか言うが、それはほとんど乗り方が悪いわけ。もちろんタイヤ選択などは自分でやって支障ないが、慣れるまではガマンガマン。

項目	説明
タイヤ	レース前ミーティングでC、Bのセット数を決める。レインはグリップが減らないし、本数も無制限。コースの路面や特性により考えろ。
ハンドリング	クイックにすればハンドルは軽く、スローは逆に重い。中低速サーキットは軽めに変えるのも悪くない。
ブレーキバランス	バランスをフロントにもっていくほどブレーキのききがよく、タイヤロックしやすくなる。最初はいじるな。
フロントウイング	１にするとダウンフォースが増え、加速とトップスピードが遅く、しかしコーナーでは滑りにくくなる。
リアウイング	Ｌ３にするとダウンフォースが減り、加速とトップスピードが速く、しかしコーナーが曲がりにくくなる。
ステアリング	アンダー（左方向）にするほどフロントタイヤが滑り、オーバー（右方向）にするとリアタイヤが滑る。
トランスミッション	オートマ、マニュアルの２種類から選択。マニュアルのほうがトップスピードと加速性能が優れている。

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP GRANDPRIX

1993 ラウンドデータ

1993年にGPの行われた全16サーキットを、コース図やデータ、特徴とともに一気に公開。これは役に立ちますぜ奥さん／　1993モードのミッション内容も紹介するぞ。

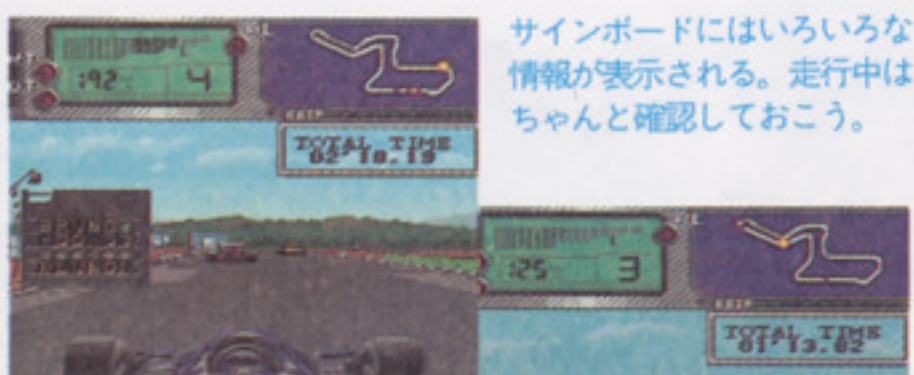
KYALAMI

ROUND1 SOUTH AFRICA GP

【全長：4.261キロ】
【コースレコード：1'15.486】【ゲーム周回数：12周】
['93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】

海抜1800mの高地にあるテクニカルサーキット。'92年のグランプリ復帰に伴う大幅な改修で、よりテクニカルに変身した。アップダウンが激しく、ダウンフォース重視のセッティングが必要。空気が薄いためエンジンのパワー差が縮まるが、コース幅も狭く、オーバーテイク・ポイントは少ない。

実際の'93年はプロストが順当に勝ったものの、完走台数はわずか７台という、近年にない激しいレースが展開された。

サインボードにはいろいろな情報が表示される。走行中はちゃんと確認しておこう。

抜きどころの１つウェスバンクコーナー。早めに減速をし、立ち上がりで抜きたい。

アドバイス

ウェスバンクやコンチネンタルコーナーは確実に減速してファストアウト。はみ出すとダートが多いぞ。NTNとGANTS、トップスポーツは車により全開でいける。最悪でもポンッとワンブレーキ入れればＯＫ。

「ＬＡＰ67。突然のスコールに響く落雷。全車大幅なスローダウン。しかし、そんな中でペースを落とさない２台の車があった。ポイントを狙うＪＪレートとＤ・ワーウィックだ。さあ残り４周。ワーウィックを抜いて６位入賞なるか」

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY

JOSE CARLOS PACE

ROUND2 BRAZIL GP

【全長：4.325キロ】
【コースレコード：1'15.703】【ゲーム周回数：12周】
【'93ウィナー：アイルトン・セナ（マクラーレン）】

1960年代に活躍したブラジル人ドライバー、ホセ・カルロス・パーチェの名前を頂いたインテルラゴスサーキット。ブラジルにはめずらしい左周りで、スロットル全開の区間も長いパワフルなエンジンサーキットと言える。しかし、FERRA DURAから始まるイン・フィールドはテクニックの見せどころ。

'93年はエンジン、空力特性ともに圧倒的優位と見られたウィリアムズが早くも破れる波乱。悪天候によるセーフティーカーのコースインが勝敗を分けた。

こういったストレートでオーバーテイクボタンを使用。でも使いすぎはブローの元。

ここはアウトから縁石やグリーンに突っ込む。もちろん減速してからだけどね。

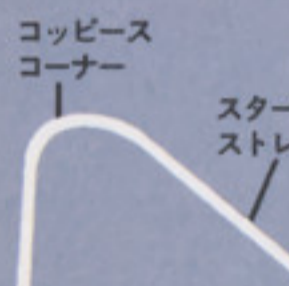
アドバイス DESCIDA DO SOLは手前のブリッジが見えたらすぐ減速。うまくぬければ以降のコーナーは全開で行ける。長いホームストレートを利用するには、JUNCAOのコーナーリングがキーとなる。基本は全開。最低1ブレだ。

1993モード 難易度 ★★★★★

「LAP38。水しぶきをあげて3台の車が競い合う。後方にはシューマッハ、前方にヒル。そして間にあなたがいる。無事タイヤ交換をすませて、ヒルをオーバーテイクできるか！　制限は残り5周。LAP42までだ」

DONINGTON PARK

ROUND3 EUROPE GP

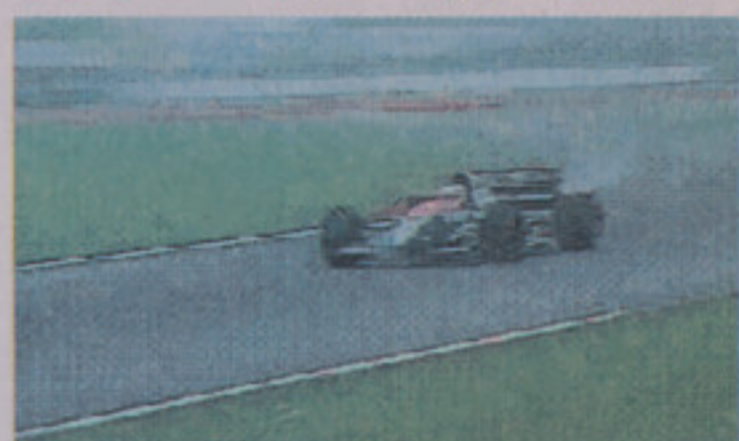
【全長：4.023キロ】
【コースレコード：1'10.458】【ゲーム周回数：13周】
【'93ウィナー：アイルトン・セナ（マクラーレン）】

ロンドンから北へ190キロに位置する、英国最古の歴史を持つドニントン。ヨーロッパGPのため初めてGPが開催された。コース自体はアップダウンに富み、見た目以上にコーナーが連続する中低速サーキット。コース幅が狭いので、予選順位を上げておく必要がある。オーバーテイクポイントはシケインとレッドゲートコーナーだ。

'93年はブラジルに引き続き複雑に天候が変化し、ギャンブルに出たプロストがまたもや敗退。

シケインは、インから縁石に乗り上げつつストレートに。前走車を追いかけろ。

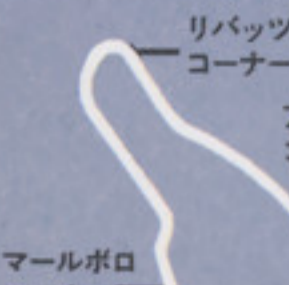
カーブの出口がちょっとキツイ、コッピースコーナー。ちょっと減速してアウトから。

アドバイス レッドゲート以降の連続カーブは、ちょっとタイヤに負担がかかるがほぼ減速しないでいける。マクラーレン、コッピース、メルボルン、ゴダードは確実に減速。シケインはインからストレートに減速せずに行け！

1993モード 難易度 ★★★★

LAP31。空模様は晴れたり止んだり。現在4位の大健闘バリチェロ。PITの指示に従い、素早くタイヤ交換して、表彰台3位を勝ち取れるか！　まずは4位のヒルに抜かれないように3位をキープ。タイヤチョイスがポイントだ」

DINO FERRARI

ROUND4 SAN MARINO GP

【全長：5.040キロ】
【コースレコード：1'21.842】【ゲーム周回数：10周】
【'93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】

フェラーリ創始者エンツォと若くして亡くなったその息子ディノを讃えたこのサーキット。フェラーリの本拠マネラリやサンマリノからも近く、開催中はタイガースファンなど目じゃない熱狂的なフェラーリファン〝ティフォシ〟が詰めかける。大小様々な高速コーナーが丘陵地帯に作られ、勝つためには耐久力と高い総合力が求められる。

'93年は期待のフェラーリも全滅。復調なったプロストが余裕の2勝目をあげた。

名物コーナー・トサの入口。このブリッジの時点でブレーキング。キマると気持ちいい。

マネラリのインはダート。ダートは芝より抵抗値が高いしエンジンを痛めるので注意。

アドバイス タンブレロはもちろん全開で走り切る。リバッツァ、マネラリ、トサと、フルスピードからフルブレーキングのコーナーが3カ所あるのでボーッとするヒマはない。けっこう度胸勝負って感じのコースだ。

1993モード 難易度 ★★

「スピン、クラッシュ、壮絶なアクシデントの数々。豪雨の中のサバイバルレースに熱い走りを見せる地元ミナルディのバルバッツァ。LAP8、現在17位。天候変化に合わせてPITに入り、LAP11までに4人抜いて13位を狙え」

CARALUNYA

ROUND5 SPAIN GP

【全長：4.747キロ】
【コースレコード：1'17.809】【ゲーム周回数：11周】
【'93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】

太陽の国スペイン。このカタルニアサーキットは、F1グランプリ全16コースのうち、最も新しく、近代的な設備を備えている。1キロにもなる長いストレートとUターンコーナーにより、マシンとドライバーのセッティングの個性がはっきり現れる。

'93年はプロストが5戦連続でポール・ポジションを獲得し、力の差を見せつける。スタート当初ヒルに先行されたが、結局レースはプロストのもの。マクラーレンは連勝が嘘のような劣勢となった。

このコースは道幅もあり、コース脇に障害物も少ない。幅を有効に使って走ろう。

縁石は乗り上げてもさほどスピードに影響しない。このくらいならミスではないぞ。

アドバイス

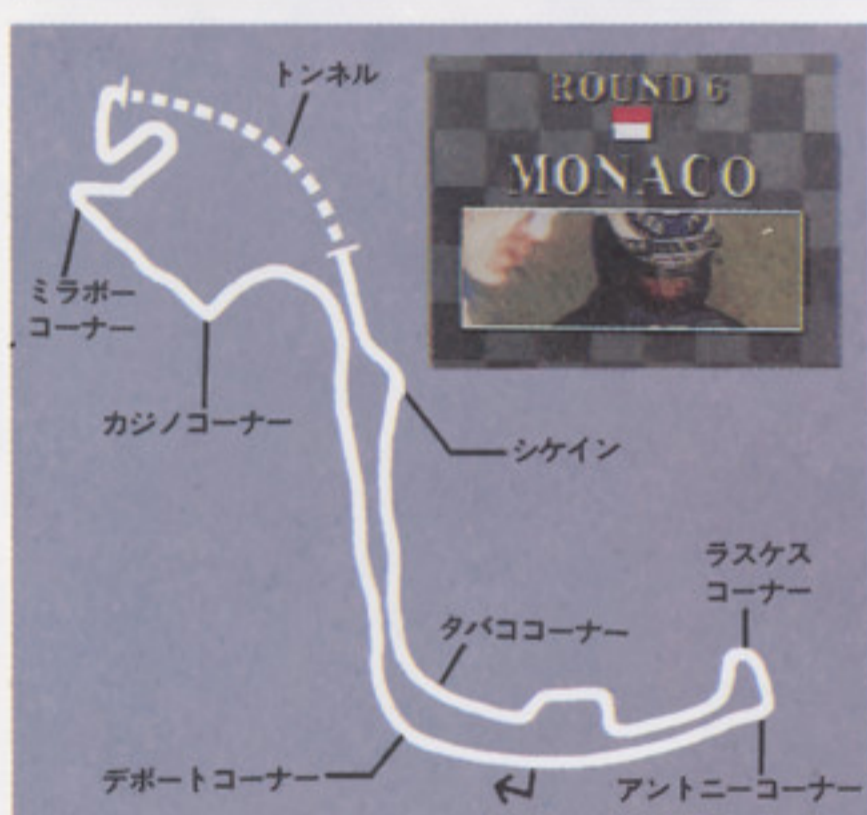
ニッサンコーナーはショートカット。ルノーコーナーからのストレートではポイントでオーバーテイクボタンを使い、ちょいブレーキでエルフコーナーもショートカット。Uターンのコーナーでは確実に減速だ。

1993モード 難易度 ★★★

「予選2日目、現在のトップは僚友D・ヒル。No.1ドライバーの意地で、予選ファステスト・ラップ1'18.35を打ち破れ！ アタックチャンスは残り4周。グリップは100％OK。さあ、ポール・ポジションを奪い取れ！」

MONTE CARLO

ROUND6 MONACO GP

【全長：3.328キロ】
【コースレコード：1'19.495】【ゲーム周回数：13周】
【'93ウィナー：アイルトン・セナ（マクラーレン）】

F1 16戦中、最も華やかな雰囲気を持ち、最も過酷な走りを強いられる公道コース。地中海に面したヨーロッパ最大のリゾート地の市街を使い、高級ホテルやカジノ、住宅街のブラインドコーナーを轟音を立てたF1マシンが走り抜ける。ここで勝つことはレーサーにとって夢であり、優勝者にはモナコ公国レーニエ大公より晩餐に招待される。

'93年はもちろん〝モナコ・マイ・スター〟セナのもの。プロストのフライングが勝負を決めた。

縁石に乗りつつ脱出。ブラインドコーナーが多いので、目印を決めて走ろう。

ヨットハーバーも見える美しいトンネル。エンジン音も反響。この後ブレーキ勝負。

アドバイス

モナコのコース脇は他コースより抵抗値の高いレールが敷かれている。ラスケス、アントニーなど各コーナーは縁石を利用して確実に。最大のポイントはトンネルから抜けたシケインの飛び込み。ブレーキ競争だ。

1993モード 難易度 ★★★★

「ポール・ポジションでスタートしたプロスト。しかしLAP12、無念のペナルティ・ストップ。さらにエンジンまでストップ。7周以内に8台追い抜き、6位を狙え。目標はまずはパトレーゼ。LAP31、PITからのスタートだ！」

GILLES VILLENEUVE

ROUND7 CANADA GP

【全長：4.430キロ】
【コースレコード：1'19.775】【ゲーム周回数：12周】
【'93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】

誰からも愛され、しかし流れ星のように逝ってしまったフェラーリ往年のカナダ人ドライバー、ジル・ビルヌーブを記念して作られたサーキット。セントローレンス河の外周道路を使った美しい景観のパーマネント・コース。2つのヘアピン、4つのコーナーの単純な設計。路面はバンピーで有名。

'93年はフェラーリが徐々に復調の兆しを見せつつも、けっきょくはプロストの完璧なる勝利が演じられた。セナも8番グリッドからよく追い上げた。

左がピットロード。本コースのシケインは芝を突っ切って前走車をパス。

このへんもうまくまわれば敵車をオーバーテイクできる。こんなに減速しちゃまずいが。

アドバイス

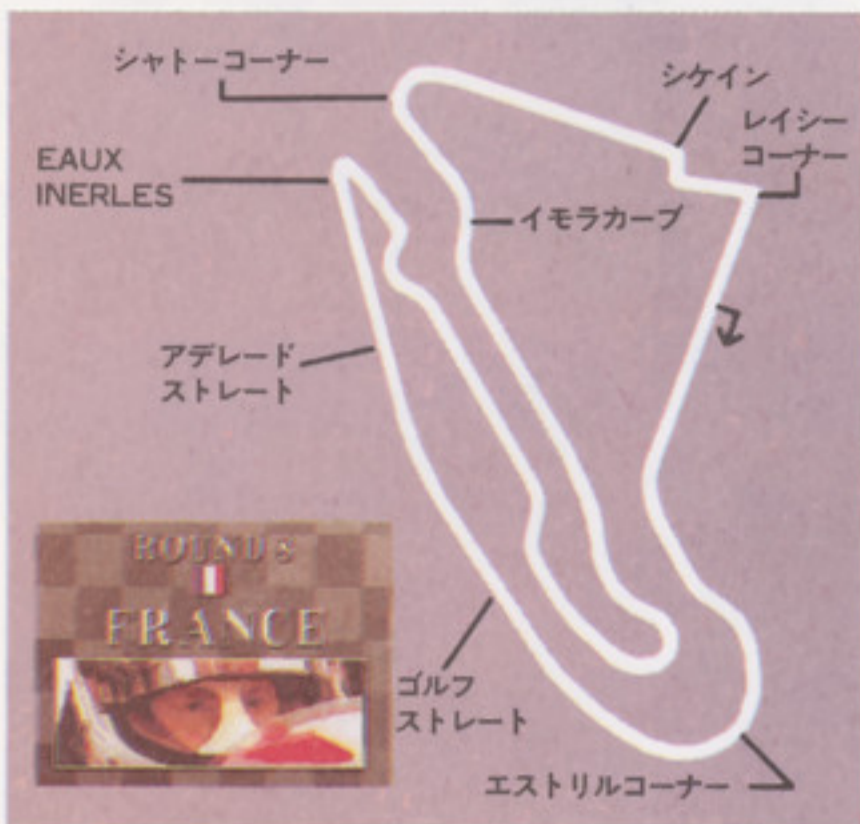
2つのヘアピンは超キツイRなので、低速侵入が必須条件。スタートライン直前の2つのシケインは両方なるべく直線的に抜けるが、1個目全速、2個目のピット入口はちょいブレーキがいいようだ。

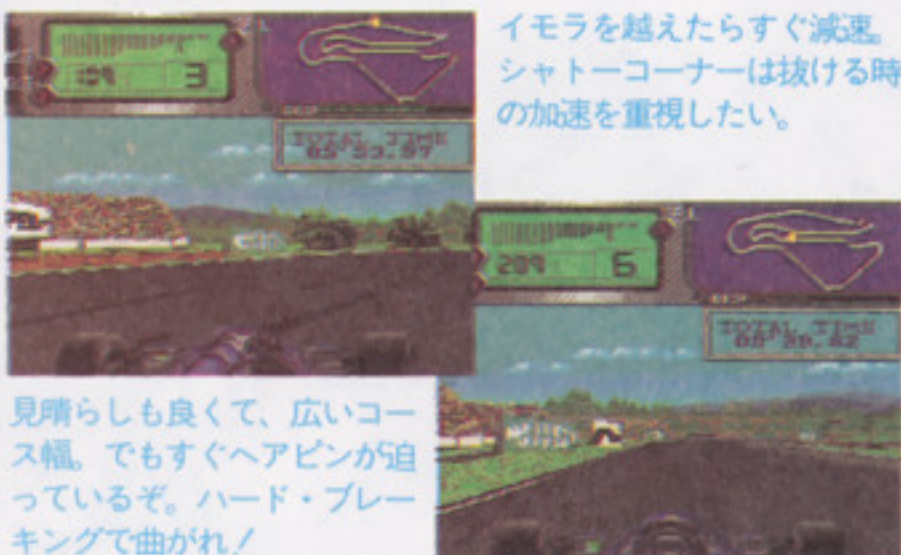
1993モード 難易度 ★★★★

「スタート3番グリッドについたシューマッハ。しかしシグナルが点灯しても車が動かず、7位まで転落。さあ挽回を始めよう。3周以内に3台抜いて、4位まで追い上げろ！ スタート後1/3周からが本当の勝負だ」

MAGNY COURS

ROUND8 FRANCE GP

【全長：4.250キロ】
【コースレコード：1'13.864】【ゲーム周回数：12周】
【'93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】

パリの南250キロほどにあるリジェのホームコース、マニクール。近年持ち上がっていたタバコ問題やストライキで、開催が危ぶまれたこともあった。しかし、交通の便が悪いことを除けば、コース幅も十分とってあって、安全で非常にバラエティに富んだ中高速サーキットと言える。

'93年はウィリアムズがワン・ツーフィニッシュで、地元ルノーに勝利をもたらした。またリジェ勢も予選を席捲（せっけん）し、ルノーユーザーの面目を施（ほどこ）した。

イモラを越えたらすぐ減速。シャトーコーナーは抜ける時の加速を重視したい。

見晴らしも良くて、広いコース幅。でもすぐヘアピンが迫っているぞ。ハード・ブレーキングで曲がれ！

アドバイス

他のグランプリコースの名前がついたコーナーの数々。中でもエストリルは重要。ここの走りでゴルフ、アデレードのスピードの乗りが違うからだ。イモラはショートカット後すぐ減速。180度コーナーは確実に減速。

1993モード 難易度 ★★★

「ここまで力強い走りを見せてきたM・アンドレッティ。ついにラスト3周。順位は8位。コマス、バリチェロを抜いて、6位入賞を目指せ／グリップは今のところ何とか大丈夫だ。さあ、駆け抜けるかフロンティア・スピリッツ／」

SILVERSTONE

ROUND9 GREAT BRITAIN GP

【全長：5.226キロ】
【コースレコード：1'18.965】【ゲーム周回数：10周】
【'93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】

1950・5・13。F1世界選手権レースの最初の舞台となった、由緒（ゆいしょ）あるシルバーストーン。軍用工場の跡地に建設されたため、超高速サーキットとして名を馳（は）せていたが、度重（たびかさ）なる改修で各種コーナーを取りそろえたレイアウトに。しかしながら依然（いぜん）セッティングが難しい超高速サーキットだ。

'93年は、プロストがここで前人未踏（みとう）の通算50勝を達成。地元英国人として一身に期待を浴びるヒルは、トップを走りながら18周を残してリタイアした。

キツイコーナーの連続だが、道幅が広いので、いっぱいを使ってコーナーリング。

ストーコーナーをいかにスピードを落とさずに回るか。アウト・イン・アウトだ。

アドバイス

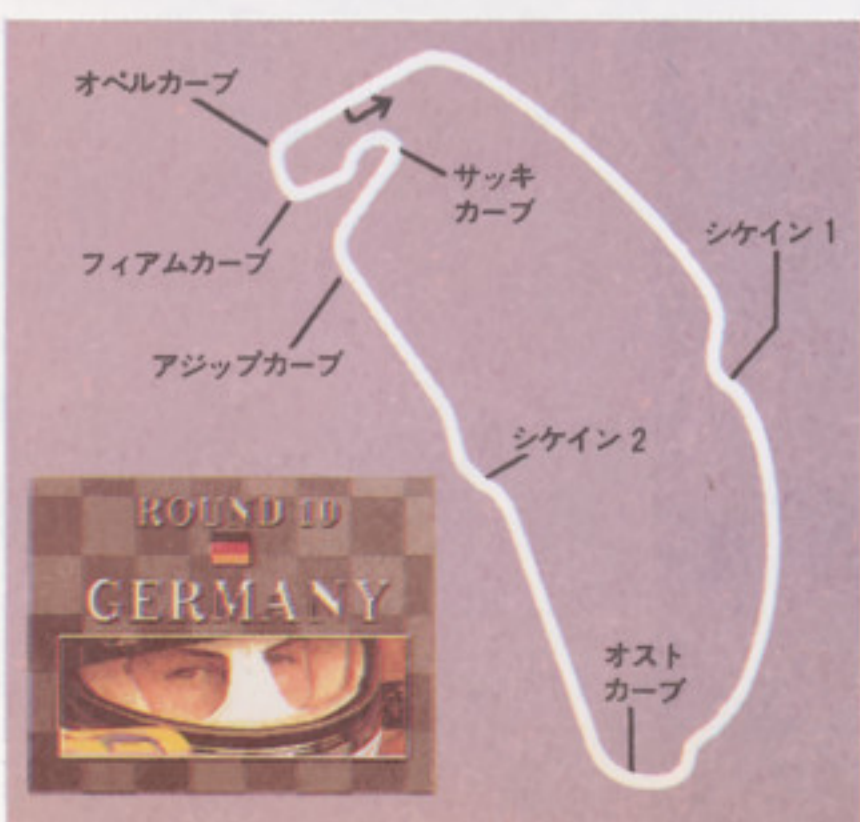
ここも全体的にコース幅は広い。ハンガーストレートからストーコーナーへの飛び込みはオーバーテイクポイント。ここはほぼ全開でいける。うっかりしやすいのがクラブコーナー手前の小さな急カーブ。

1993モード 難易度 ★★★★

「父グラハム・ヒルの成し得なかった、母国イギリスでの優勝。その願いがかなえられるか⁉ デイモン／　まずは予選。残り3周のアタックで、プロストのファステスト・ラップ1'19.01を破れ／」

HOCKENHEIM

ROUND10 GARMANY GP

【全長：6.815キロ】
【コースレコード：1'37.087】【ゲーム周回数：8周】
【'93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】

最高速が340キロにもなる超高速サーキット、ホッケンハイム。ヨーロッパラウンドのハイスピードバトルもピークを迎える。オーバー300キロのバトルは、ドライバーをはじめとするすべてのパッケージングに高度な耐久力を要求する。ちょっとしたミスが即リタイア、大事故にもつながる怖さもある。

'93年はドイツ期待のターミネーター、シューマッハが期待に応え2位を確保。10秒のペナルティ・ストップにも関わらず、またしてもプロストが勝利。

森林の中を抜けるストレート。オペルの看板がいかにもドイツという感じ。

ここでしっかりスピード調整しましょう。すると不思議。しばらくブレーキ不要。

アドバイス

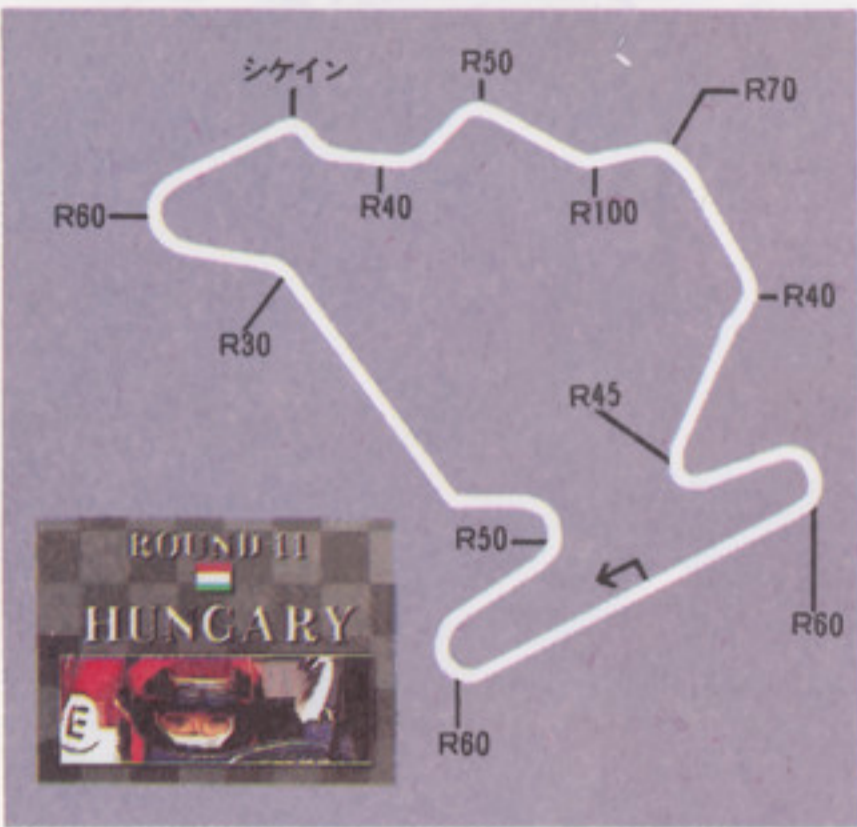
オーバーテイクポイントはアジップカーブ、シケイン1の2つ。オストカーブは入口でやや減速して抜けろ。サッキカーブでしっかり減速しておけば、以降オペルカーブまで全開で走れるぞ。

1993モード 難易度 ★

「レースはLAP21、地元シューマッハは現在3位。高速ストレートをダッシュで駆け抜け、アルボレート、ワーウィック、ブランドルの周回遅れ3台をパスできるか⁉　母国ドイツの大歓声が待っている。制限はたったの1周だ」

HUNGARORING

ROUND11 HUNGARY GP

【全長：3.968キロ】
【コースレコード：1'15.478】【ゲーム周回数：13周】
【'93ウィナー：デイモン・ヒル（ウィリアムズ）】

世界情勢の流れを受けて、国自体が刻々と変化するハンガリー。東欧諸国唯一のＦ１開催となったハンガロリンクはブタペスト郊外のなだらかな丘陵を利用した、大小20ものコーナーを有するテクニカルコース。平均スピードも180キロ程度。グリップも悪く、追い抜く場所はほとんどないと言える。

'93年はここ数戦、ツキに見放されていたヒルがついに優勝。親子２代に渡る大記録を達成した。また、３位にベルガーが入り、復活の兆しを見せた。

R45の立ち上がりからは全開インベタで走れ。敵車はアウトから追い抜け。

ストレートに近いスピードが出せるＲ50のあたり。でも無理して前走車を抜かないこと。

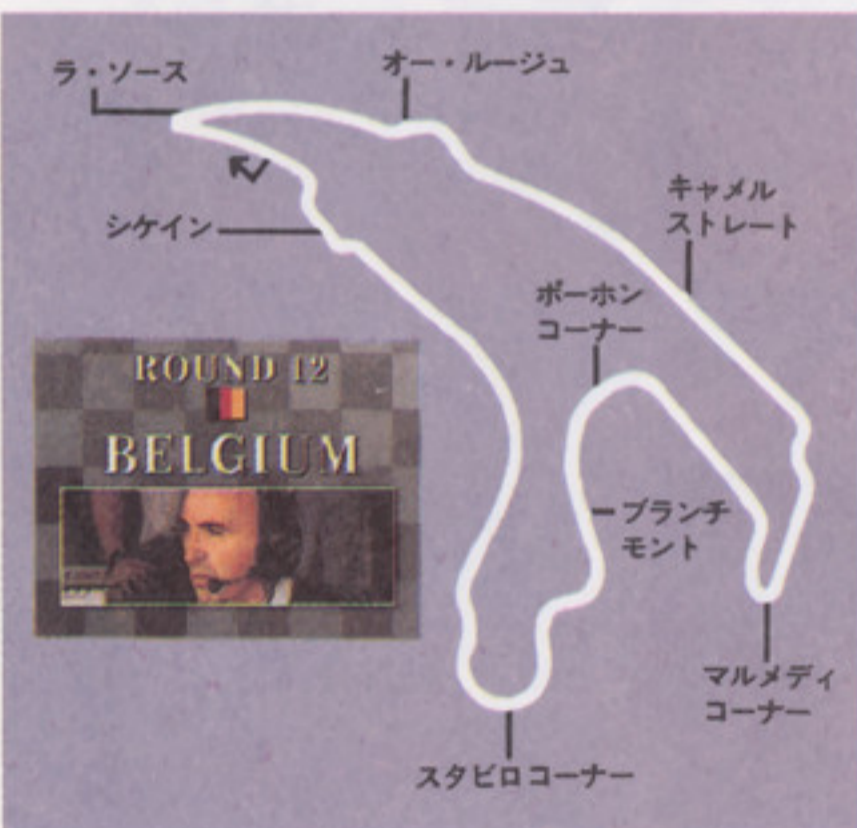
アドバイス ここは無理して抜かず、抜くなら芝に乗って抜けって感じ。非常に細かいコーナーが多いが、Ｒ60はほぼ全開でいける。ストレートで最高速を出すよりも、的確でミスのない地道なコーナーリングが勝つ。

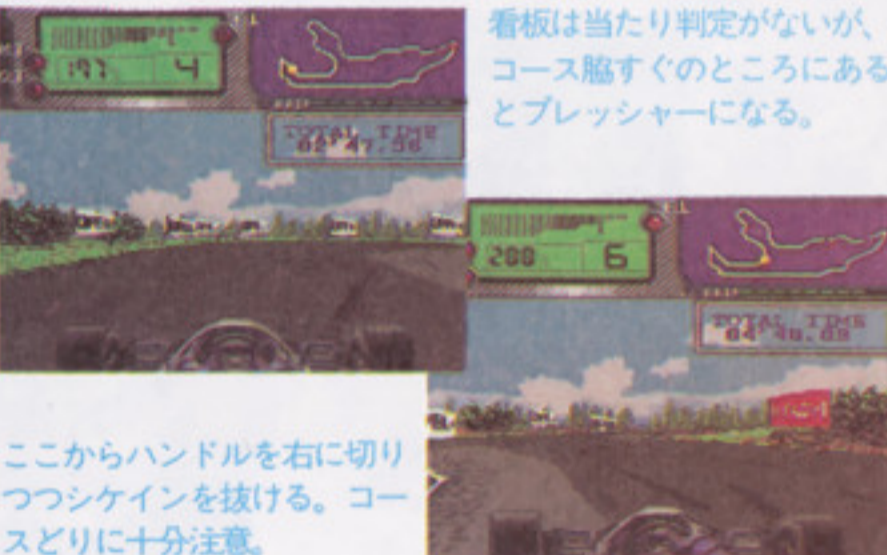
1993モード 難易度 ★

「レース終盤、ついにエンジンブロー寸前のティレル・ヤマハ。残るは１周。グリップもかなり低下。後方からはチェザリスが。悪条件を乗り越えて、なんとか10位をキープし、完走を目指せ右京／　このミッションはマニュアルだ」

SPA-FRANCORCHAMPS

ROUND12 BELGIUM GP

【全長：6.974キロ】
【コースレコード：1'50.545】【ゲーム周回数：７周】
【'93ウィナー：デイモン・ヒル（ウィリアムズ）】

高速サーキットながら、高低差があり、気まぐれなスパ・ウェザーなる天候がレースを左右するスパ・フランコルシャン。また、一部市街地を利用したり、名物のオー・ルージュやラ・ソース、リバージュなど、難易度が高いゆえに、チャレンジのしがいのあるサーキットでもある。

'93年のレースは初勝利を上げ、勢いに乗るヒルが連勝。ウィリアムズが早々コンストラクターズを決めたが、ドライバーズ・タイトルは混沌となった。

看板は当たり判定がないが、コース脇すぐのところにあるとプレッシャーになる。

ここからハンドルを右に切りつつシケインを抜ける。コースどりに十分注意。

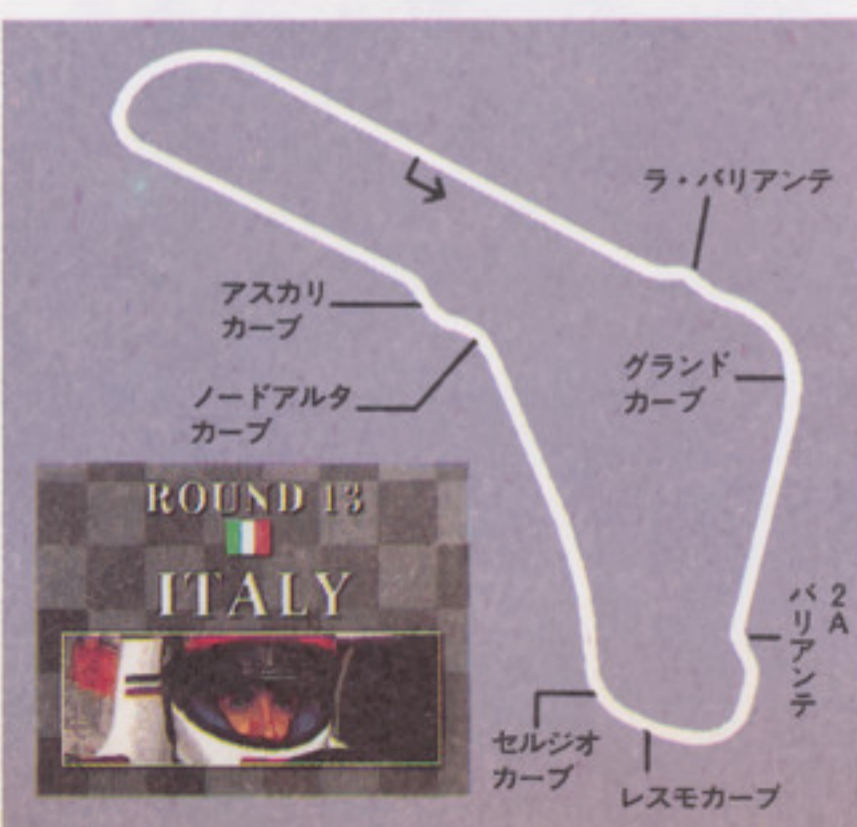
アドバイス モナコ、オーストラリアに次ぐ難しさ。名物コーナーの攻略がタイムに直結する。20Ｒほどしかないラ・ソースは、クリッピング・ポイントを奥に置いて曲がる。オー・ルージュまでに十分加速したい。

1993モード 難易度 ★★★★

「このレースに勝てばウィリアムズのコンストラクターズは決定。LAP17、レースは依然プロストがトップ。その後を追うＤ・ヒル。チームの優勝を自らの優勝で飾れるか？　そろそろPIT INが必要だ。LAP31までの制限は４周」

MONZA

ROUND13 ITALY GP

【全長：5.800キロ】
【コースレコード：1'21.114】【ゲーム周回数：９周】
【'93ウィナー：デイモン・ヒル（ウィリアムズ）】

平均速度が240キロを超える高速サーキット、モンツァ。過去43回グランプリが開かれた名コースは、残暑厳しい季節に熱狂的なイタリア中のティフォシが集い、さらにヒートアップ。各チームはダウンフォースを極力減らし、単純なこのコースを戦う。

'93年のレースはティフォシの前でアレジが予選からキレた走りを見せ、久々の表彰台２位を獲得。そしてヒルが歴代13人目の３連勝を達成。タイトル争いはプロスト優位は動かぬものの、足ぶみ状態。

左右にダートがあるラ・バリアンテ。でも気にせず突っ込んでみますか。

インからアウトに抜けたらすぐレスモ。ここはカットできるが、ブレーキングも必要。

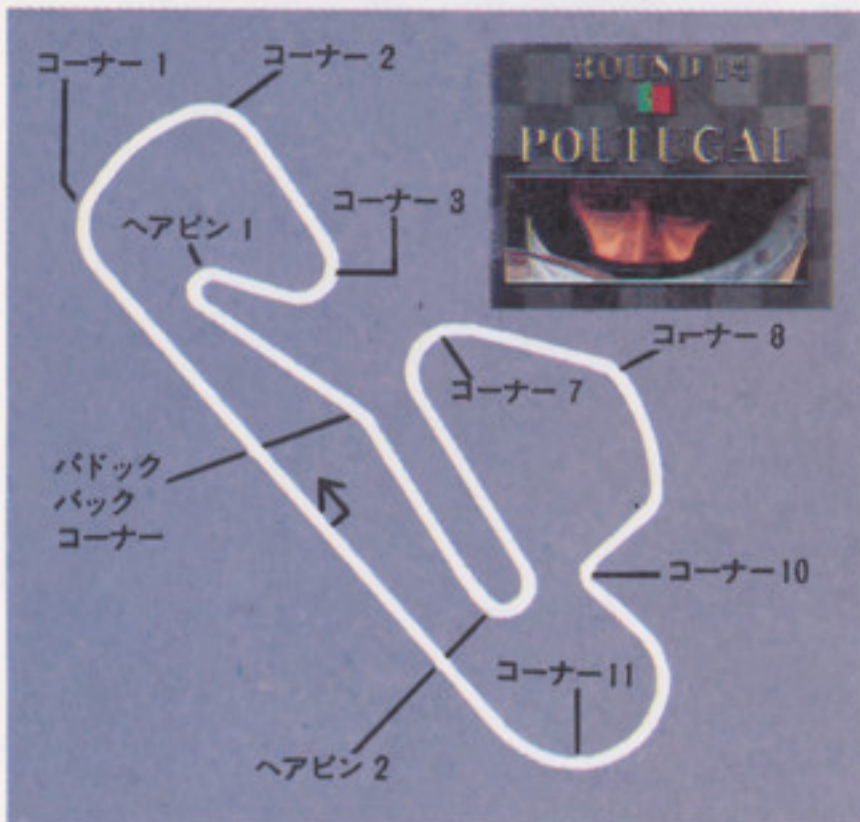
アドバイス ノードアルタとラ・バリアンテはチョンとブレーキを踏んで安全に走る。２Ａの右側はバリアが近いので慎重に。レスモは入口がきついのでブレーキングが必要。オーバーテイクボタンを有効に使いたい。

1993モード 難易度 ★★★

予選２日目。熱狂的なフェラーリ・ファン、ティフォシの声援を浴びて、アレジ、いざタイム・アタック／　グリップは良好だ。残りはあと３周。現在３位のタイム1'22.63を打ち破り、３番グリッドを手に入れろ／」

ESTORIL

ROUND14 PORTUGAL GP

【全長：4.350キロ】
【コースレコード：1'13.001】【ゲーム周回数：12周】
【'93ウィナー：ミハエル・シューマッハー（ベネトン）】

喧噪（けんそう）のイタリアから静かな海辺のリゾートへ。ここエストリルは、ヨーロッパラウンドの最終戦でもあり、過去さまざまなドラマチックな出来事が起こってきた。コースは1993年に路面の改修が行われ、バンピーさがなくなったが、未改修部分も残っている。各コーナーはせまく、横Gがきついため、ドライバーにとって体力的につらいサーキットだ。

'93年はここでプロストが引退を宣言。世代交代するかのようにシューマッハが勝利した。

けっこうきついコーナーだけど、ブレーキング後、アウト・イン・アウトで抜ける。

ヘアピン2はショートカットするくらいのほうが速く回れる。ヘアピン1も同じ。

アドバイス コーナー1、2は多少減速が必要。7、11、パドックバックコーナーは全開で走れる。全体的に覚えやすく、タイムも出やすいサーキット。ミスなく走れれば、予選上位、さらに表彰台も確実だろう。

1993モード 難易度 ★★★

「長かった出番の時がやってきたハッキネン。予選2日目。ライバルは現在3位のチームメイトだ。彼の1'12.49を打ち破れ！ グリップ良好。しかし残されたアタック・チャンスは1周しかないぞ！ すべてをかけて、さあスタート」

SUZUKA

ROUND15 JAPAN GP

【全長：5.864キロ】
【コースレコード：1'34.700】【ゲーム周回数：9周】
【'93ウィナー：アイルトン・セナ・（マクラーレン）】

1987年から復活した日本GPの新たな舞台となったのが、ここ鈴鹿。ホンダの本拠地ながら、'93年はホンダのいない最初のグランプリとなった。観衆は世界最高の15万人を動員。立体交差を持ち、テクニカルで難しい中高速サーキットのため、セッティングとドライバーの腕がタイムに直結する。

'93年のレースは亜久里、右京が次々リタイアする中、初挑戦の鈴木利男が完走。またもや雨を味方に安定したドライビングを見せたセナが勝利。

デグナーをクリアした後の立体交差下。看板類もちゃんと再現している。

シケイン。立ち上がり加速を重視する。ここは抜きどころと考えないほうがいい。

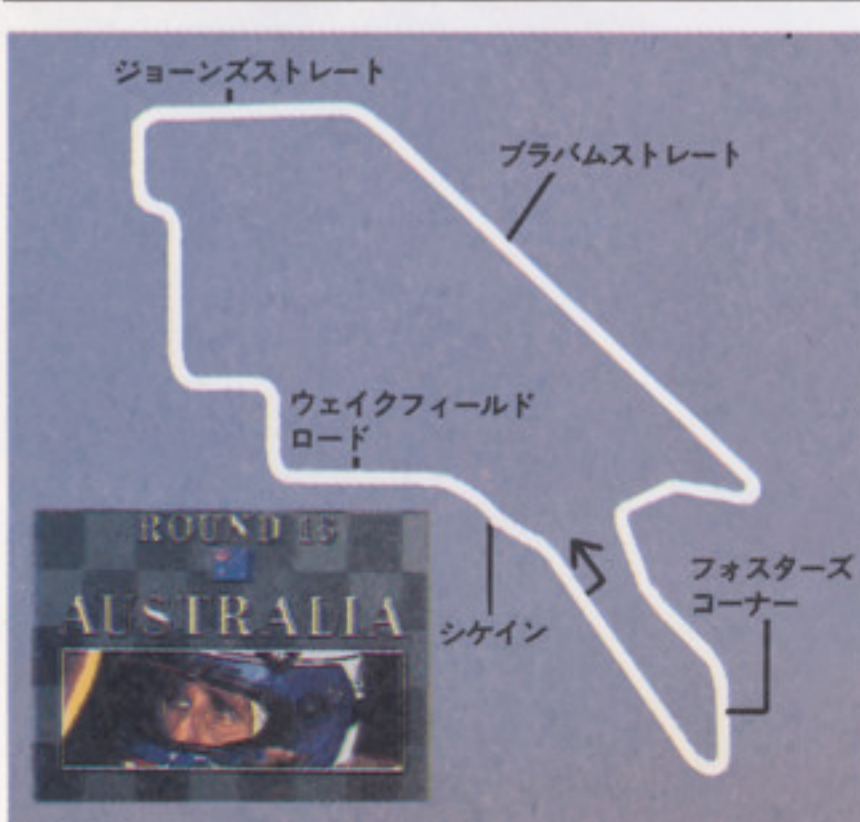
アドバイス 抜きどころが少ない鈴鹿。シケインは両サイドにバリアが控え、ショートカットできない。着実に3速まで落とせ。また、S字をいかにリズミカルに抜けるかもポイントだ。スプーンはファストアウトを心がけよう。

1993モード 難易度 ★★★★

「予選2日目。次々と更新されるファステスト・ラップ。大激戦のグリッド争いが続く。AT FIRST、LET'S TRY！ ベルガー！ 3周以内にプロストのファステスト・ラップ 1'37.82を破れるか!? めざせ、ポール・ポジション」

ADELAIDE

ROUND16 AUSTRALIA GP

【全長：3.780キロ】
【コースレコード：1'13.732】【ゲーム周回数：14周】
【'93ウィナー：アイルトン・セナ・（マクラーレン）】

最終戦を飾る過酷な戦い。競馬場を改装したパーマネントコースと、市街地を半々に利用したアデレード。コース幅は比較的広くとられているが、直角コーナーの多い、ストップ＆ゴーのコースだ。ドライバーとマシンにはつらいレースと言えるだろう。

'93年のレースでは最後となるセナ・プロ対決に注目が集まったが、激闘の末セナに軍配が上がり、表彰台で2人は握手。宿命の対決は終止符が打たれた。一方日本勢は無得点のままシーズンを終了した。

コースサイドのガードレールに触れるとかなり速度が下がる。スピンもあるぞ。

唯一と言っていいオーバーテイクポイント。絶対にインから攻めていこう。

アドバイス ウェイクフィールドから続く直角コーナーはブレーキングのタイミングとリズムが大切。タイムを稼ぐのはジョーンズからブラバムのストレート。ブラバムのエンドのコーナーはインを大胆にカットして走れ！

1993モード 難易度 ★★★★

「レースは中盤、LAP25。ピットからのスタートだ。あなたの前にはプロスト、はるか後方にはハッキネンがいる。すぐ前を行くプロストとの差を縮め、LAP30までにオーバーテイクできるか!? グリップは100%OK」

●ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

ソニ通マニア SPECIAL! ボウイのお相手はサラがNo.1!!

う〜ん、予想どおりユーザーの皆様が考えた「ボウイにお似合い」ナンバー1はサラでした。ちなみにエリス姫ってのは1通もなかったのだ……。

さて次回のお題は「この人にこの一着を」。外伝を含むフォースシリーズに登場したキャラクターに、素敵な服を考えてあげてちょうだい。締め切りは4月末日だよ。

ボウイの学生服でもナターシャの浴衣(ゆかた)姿でも、何でもアリアリよ。

サラ派のみなさま

やっぱり、みんなけなげなサラちゃんが好きなのね。エリス姫も人気のツイッギーも、ボウイのお相手にはイマイチ？　でも、カズンがきっとサラを幸せにしてくれたんじゃないかな〜。

市川市　松田イズミ

埼玉県　榎田剛士

愛知県　佐藤いずみ

山形県　おーすん

愛知県　三谷真司

少数派&外道の方達

山口県　MATSザンス

千葉県　Nビューイ命M

武器屋の娘とは、イヒョー(意表をつく、の意)な発想ね。でも、カワイイから許す!?

よい子の「フォース」シリーズに外道は禁止よ。

その他のおはがき

その他にも、た〜くさんのおハガキをいただきました！　やっぱりサラとツィッギーとシーラの人気が高いわね。

現在応募受付中の「この人にこの一着を」でも、この3人の水着姿は掲載の競争率がきっと高くなるハズ。

今月はお休みだったけど、格言道場も来月から再開するので、そちらもよろしく。封筒でもOKだけど、ハガキサイズに書かないと採用できないよん。

埼玉県　羽条麻子

大阪府　渡　達也

新潟県　斬

秋田県　ハリネズミ

まだ未定 OL岡田 HANAKOの OL日記♡

貧乏パンくん、えらいっ！　実は2月27日に、OL岡田はめでたく結婚したのでした。

誌面では旧姓の「岡田」のままなので、これからも応援よろしくね。ちなみに、新婚旅行は行ってないよん(笑)。

茨城県　貧民パン

メガドラ サードパーティー やりたい放題

BANDAI バンダイの巻

このソフトは移植ではありませんよ

発売するゾ！ と言ってからはや3カ月。ついに出ましたよ、「ドラゴンボールZ　武勇烈伝」が。皆さん長らくお待たせいたしました。春の暖かい陽気に誘われて、格闘アクションが今君の手に！ お調子もののリクームが、華麗な18号が、そしてあのクリリンまでもが、おなじみのデュアルスクリーンの中を縦横無人(じゅうおうむじん)に飛び回ります。しかも、どのキャラクターを選んでも、それぞれにゲームオリジナルのストーリーがあるとくりゃ、こりゃもうやりたい放題だゼ!!

が、しかし！

ここでひとこと言っておかねばならないでしょう。この武勇烈伝は、SFC版「超武闘伝」「超武闘伝2」の移植ではありません。基本的なゲームは変わりませんが、キャラクターはもちろんのこと、技も違うし、技の出し方も簡単なものからえげつないものまであり、すべてにおいてPOWER UPしているのです。ここぞという時の一発逆転超必殺技も入っているとか……。DBZファンも超格闘ファンも必見！ お薦めの1本です。どうぞよろしくお願いいたします。

（バンダイ　シミー&ひろ）

タカラの巻

初めまして！
タカラでございます。
今度、MD版「餓狼伝説2」を
発売する事になりました！
ゲーセンで強かった君も、MDで
また楽しんでくれ!!
では、MDでも「OK!!」だ！

日本一!
FATAL FURY

※開発の者の字です。汚くてスミマセン（タカラ広報担当）

餓狼伝説2®

メガドライブ版の「餓狼伝説2」は、"速度調節機能""サバイバルモード"の追加など、新たな魅力を詰め込んで、メガドライブのための特別仕様作品として創(つく)り込んでみました。開発担当の者も、こう申しておりますので、ぜひ楽しんでみてください。

餓狼伝説2
24メガ
9,800円
6月24日発売

【誌面ジャック大歓迎！】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面を提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックを希望するメーカーさんは(→)

早いものでやりたい放題も20回を迎えた。サードパーティーの生の声を読者の皆さんにと始めた企画だが、これだけ長く続いたのは、ひとえにサードパーティーのみなさんと、読者のおかげ。だってBEメガは誌面を提供しているだけだから。30回目指してがんばりましょう。

Nichibutsu の巻
Nihon Bussan Co.,Ltd.

みうみうのF1超カルトクイズ~

…というわけで、めでたく「F1サーカスCD」も発売となり、GP第1戦も無事(?)に終わった。今回の「やりたい放題」は、予告通りF1超カルトクイズなのだ！ 結構難解だ。心してかかれ！

それではスタート‼

【Q1】A・セナもデビュー当時はトールマンの2nd(セカンド)ドライバーだった。では、その時の1st(ファースト)ドライバーって誰？

【Q2】マイコーの親父、マリオ・アンドレッティは米国人としては何人目のワールドチャンプ？

【Q3】'78年、ケケ・ロズベルクが初めてドライブしたF1マシン・KE009って、どこの国のマシンでしょうか？

【Q4】今度のマクラーレンは2ペダル式!? では、過去に4ペダル式を導入していたマシンって？

【Q5】'92年の日本GP。グリッドに並んだ全マシンの吸排気バルブ、合わせていくつ？

【Q6】フジテレビのF1中継。第1回目のスタジオゲストは誰？

【Q7】株式会社無限、'94年4月1日現在の資本金はいくら？

【Q8】'93年後半。新人ドライバーのP・ラミーがつけたスポンサーステッカーで、ゲームメーカーはニチブツとどこ？

【Q9】ロータス108ってどんなマシン？

【Q10】「F1サーカスCD」に登場する架空(かくう)のマネージャーで、紅一点の日本人女性の名は？

以上10問

解答はハガキ等にわかりやすく書いて、下の住所に送ってください。全問正解者にはプレゼントを！

★

あっ！ そうだ。前回の問題「F1サーカスCDの発売日」は御存知のように3月18日でした。年末に予定していた2月説を信じて応募された方、ごめんなさい。でも、3月以降を予想された方もけっこう多く、正解者9名の中から厳正な抽選により、岐阜のたきぎ君、愛知の林君、群馬の船越君に記念品を送ります。

それから、前々回の当選者のみなさんには、そろそろ商品が届く頃です。

さて、ニチブツの近況について報告しよう。今年のロータスへのスポンサードについては、第1戦を見ておわかりの通り!?です。T1や日本GPはまだまだ未定の状態ってところかな。

次にサターン。もちろん、企画はすでに進行していますよ。何が出るかは来年までのお楽しみ。もう、これまでのニチブツに対するイメージが180度変わってしまうような強烈な企画なのだ。へッへ、君達の驚く顔が目に浮かぶぜ！

それじゃ、次回の答えあわせをお楽しみに。またね！

★

〒106 東京都港区六本木3-4-7
KY六本木ビル2F
日本物産(株)東京事業所
みうみう係
※〆切りは4月末日消印有効！

ワーオ!! びゅんびゅんの巻 ©KOEI

本能寺の変
ゴオー
ぬおー 光秀ひきょうもん
どないしょ ただヤキイモ焼こ思ただけやのに
山崎の戦い
いーちにーさんしーいごーおろーしーちはーちくーうじゅう
オレさまは秀吉だ
そして……
Name 羽柴秀吉
Birth Day 1537年 プレゼント待ってるよ！
Blood サルだからよくわからん
特技 ゾウリあたための術 しろづくり 茶世
VS
名前 柴田勝家
たん生日 昔すぎておぼえてない
血えきがた 濃目
しゅみ けんか、いくさ

という シナリオがあるってさ
フム フム
CD-ROM
びゅん びゅん
そいつはナイスでグレートさ‼
いや！お買得じゃ〜〜
ワーオ なんてこったい
びゅん びゅん

信長の野望 覇王伝 メガCD版：12,800円 好評発売中 株式会社光栄

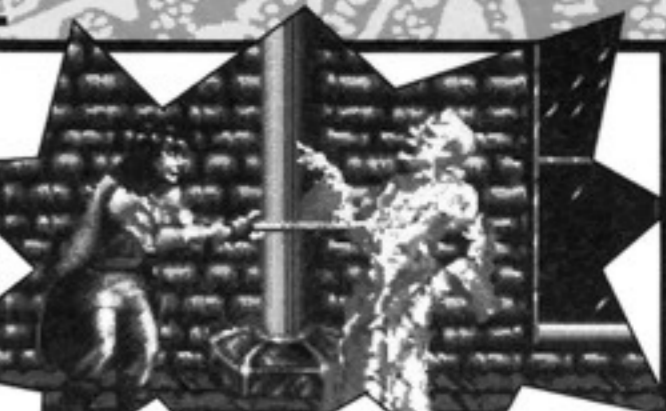
編集担当者まで気楽に依頼してください。なお、ジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方では責任を負いかねますので(笑)、ご了承ください。

快挙！ 3回続いた！

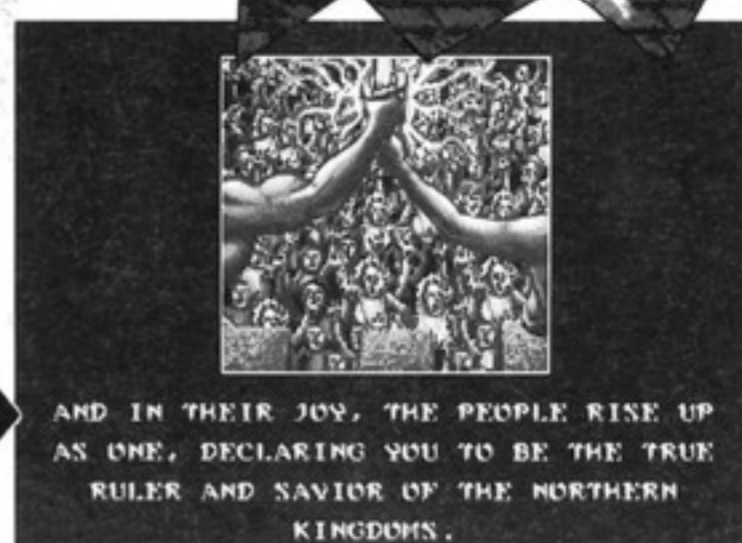
バカ王

題字：珍宝慰閑斎
ORIGINAL CONCEPT by 胡散苦斎

恐ろしくて誰も触れられなかった「ソダン」のラストを初公開！ 感動のエンディングがこれだっ！

TOPICS

本来、ゲームのラストを掲載するなんてもってのほか。だけど、日頃から提灯記事しか載せないゲーム誌すら叩く「ソダン」ならいいだろうってことで、本邦初公開だ。それにしても、ソフトを床に叩きつけたくなる衝動を100回抑えた結果がこれとは……。たった３枚の絵を表示して、いきなりハイスコア画面になるあたりはまさに帝王の風格だね。しかもBGMはおろかスタッフロールもなし。開発者は「これを作ったヤツ出てこい！」という非難が来ることを察知していたのか？

こ、これだけ……

バカGOODS

ちょっと食べた。まずい。

先日、輸入ジェネシスソフトを開けてみたら、あやしいグミみたいな食べ物が入っていて驚いた。しかも丸められていたそれを広げてみて２度ビックリ。なにかメカを型取った凸型モールドが刻まれているではないか。ちなみにイチゴ味らしいのだが、着色料の毒々しい赤さの前には味見する勇気も萎えたっス。

日米イラストサミット

お題：タイムギャル

この業界にいると、よく「このキャラクターじゃ、海外はちょっと……」という話を聞く。日本のってかなり外人には幼稚に見えるらしい。でも、こっちだって海外のは願い下げなんですけど……。

アンビリ教授のハイソゲーマー養成講座

やあ、読者のみなさん初めまして。アソビン教授は「サターンソフトの説明書で雪辱を晴らす！」って激怒してて、今は出てくる余裕がないんだ。だから当分は彼の遠縁にあたる僕が、君達にゲームのアドバイスをしちゃうぞ。今回のお題は「ラスタンサーガII」だ。●盾の防御は重要。トラップ面では上防御も使おう。●どのボスも一定の攻略パターンがあるから、安易なボタン連打は禁物だぞ。

魂の本

ああ、あれはいつのことだったろう。戸塚義一がこのマンガを買ってきたのは…。その日から、みんなの心をとりこにした熱き麻雀マンガ「麻雀蜃気楼」（竹書房・680円・全３巻）。麻雀理論的にはたいしたことないが、各登場キャラクターがとにかく濃くて、語るセリフがたまらない。ローリングストーン（最高の不運をしょったヤツ）にはなりたくないぞ。

今月のバ◎王ポーズ

あ、オレ両刀使いだから、いいよいいよ早く脱いで、お、いいじゃんいいじゃん。ほら、こんなにもう……あっ、うぅっ…。

作山軍曹

俺の推奨駄鹿　佐々木かふー

◆シャダム・クルセイダー（セガ）

アラビアンな設定が特徴のオリジナルRPG。タイトルで上＋スタートを押すとサウンドテストが可能。

かなり前になるが、このゲームは某評価記事を書くためにやりこんだ。当時のGGは操作がやたら難しいものや、キャラがチマチマ小さく液晶画面で見づらいものなど、携帯用機で遊ぶことを考慮していないものが多かった。だが「シャダム」は大きくて見やすい文字や、電源を切ると自動的にセーブされる機能といった親切設計が多く、私のGGに対する悪印象を大きく変えてくれた。と、ここまでは普通の批評。さて、ではこのゲームのどこらへんがバ◎なのか？　あるイベントで盗賊の巣窟に入る合言葉を探している場面でのこと。「こういうときはアレだろ」と、自信満々に「開けゴマ」と叫んだはいいが開かない。そこで「どあほう！そんなんで開いたら苦労せんわい」と仲間がツッコミを入れる。こんな腰くだけな会話が豊富なところに、バ◎さが垣間見られるのだ。他にも語りたいことはあるが、説明書についても触れねばなるまい。おそらくGGソフト史上初であろう「開発後記」には、関係者たちの魂の叫びが書きつらね……あ、もうスペースがない！

やるせなさを感じさせる開発後記。合言葉は「ふざけやがって」だ。

説明書の馬鹿さはテンゲンなみ？

よりぬき編集後記

●佐々木かふーが「ブラックジャック」と「ブッダ」の単行本を持ってきてくれたので、仕事をしないでひたすら読んだ。やっぱり、手塚マンガはいいよね。今度は「火の鳥」を全巻制覇しようっと。（森崎）
●ちょっと聞きたいんだけど、森脇健児のファンって日本に何人いるの？　いたら手を挙げてみて…（大王）
●日本版「クールスポット」を買ったら、ジェネシス版の良さが削除されていてガッカリ。そもそもイージーモード…以下次号？　（かふー）
●先日「スターウォーズ」のプラモを衝動買いしてしまった。売っていたのはスターデストロイヤー、タイファイターなど。でも道具がないので、しばらくは作れないかも。（おり）

最先端大好き人間御用達ページ!!

マルチメディア宣言！

阿木二百

第25回　電子メディア上のパーソナル出版に注目！

ゲームマシンから家庭用情報ターミナルへ、電子メディアの広がりは僕達の「個人で表現する自由」を拡大しつつあ～る。かと思えば、すでにその可能性を実践に移して、今できる範囲でど～んどん個人出版をしちゃっている人達もいる。今回は、そうしたパーソナルな電子出版の現状を紹介しよう。

アメリカの個人出版野郎

マッキントッシュ（以下マック）にフロッピーディスクを突っ込み、その日に配れそうな分だけシコシコとコピーを作る。そしてさっそうと自転車にまたがり、ニューヨークの街に繰り出す。アメリカの「電子出版人」は、こんな感じで気が向くと市内の書店をまわり、作品を置いてもらって自分の考えや主張を人々に広めていく。そもそもアメリカは日本とは比較にならないほどの個人出版やミニコミの歴史を持ち、簡易印刷機の時代には印刷で、コピーマシンが出ればコピーで、自分だけの本やニューズレターを作って配布してしまう文化があった。

だからパソコンとレーザープリンタで出版物を作ってしまうDTP（デスクトップパブリッシング）もアッという間に根づいてしまったわけだが、やっぱりページ数が多くなれば紙代がバカにならないし、製本だって大変だ。ところがフロッピーによるディスクマガジンなら、元データさえ用意すれば、ノーブランドで1枚数十セント（数十円）の空ディスクを買ってきて自分でコピーするだけで、数百ページの本だろうが一瞬にしてできあがってしまうってワケ。通信販売にして、注文を受けてからコピーしたって大丈夫だから、在庫を持たず、ムダな経費もかけずに個人出版社を開けるのだ。

そりゃ、数百部の規模になったら手間もかかるけど、そんなに売れるようならちゃんと出版すりゃいい。とにかく、町の印刷屋さんも請け負ってくれないような小部数でも、メディアとして成立してしまうのが、電子本のいいところであ～る。

ガンバレ、ニッポン！

でもって、こんな形での電子出版は日本では普及しないんじゃないかと感じていたのだが、2月17日から19日までのマックワールドエキスポに出かけてみたら、何とボイジャー・ジャパンという会社のブースに39タイトルもの自費出版の電子本が並んでいて、日本人も結構やるネと思ったのだ。

アメリカの場合と同じくエキスパンド・ブックという電子本作成ソフトで作られたタイトルのいくつかを紹介すると……

「早稲田通りを歩く」（半田 浩 著）

早稲田通り15kmを実際に歩いてまとめた名所旧跡&食事どころの紹介。

「京都ミステリースポットマップ」（魑魅魍魎倶楽部 著）古都京都の魔所30数カ所を現地取材。伝承、地図、写真で紹介する知られざるガイド。

「さきゅばすサキちゃん」（吉田真規著）アマチュアCGイラストレーターによる学園オカルト・ラブコメ。

「香港電映快楽指南」（杉本礼子、長田恵子他 著）個人で出すからこそ許される独自の意見で構成された香港映画の批評集。

もっとカタイところでは、「会社を知るための経理講座」（藤原章裕著）や「ネパール百八観音荘厳」（伊藤 昭 著）なんていうのもあるし、かわり種としてヨガの教えを記した「ギャーナ・ヨーガ」（スワミ・ヴィヴェカーナンダ 著）や「マックで治すアトピー性皮膚炎」（水島圭一著）なんてのも出ている。

特に最後の人はお医者さんで、たくさんの映像資料を含む電子本のデータ量が大きく、とうていフロッピーに入り切らなくなったためにCD-ROMで出版している。個人出版でCD-ROMというと何か非常に大げさな感じがするけど、自分でCD-ROMライターを買い込んで、せんべいを焼くように1枚ずつ作っているそうだ。

こうした個人的な電子出版の例は何も特別なものではなくて、マシンとソフトとそしてやる気さえあれば、いますぐキミにもできる現実の話なんだ。阿木が学生だった頃は、学園祭とかで映画や演劇をやるのが展示よりもカッコイイとされていたけれど、いまなら間違いなくコンピュータと電子本を使った最先端の展示をやるネ。テーマは、学内のミステリースポット案内や、ご近所の公害調査など何でもいい。秋に発表するなら今頃から準備してちょうどいいくらいだぜい。もちろん自由研究でこうした電子メディアを扱うとも進んだアイデアだと思うよ。

フォトCDも負けてはいない

というわけで、ここまではマック上のテキスト中心の電子出版のお話だったが、前にこのコーナーでも取り上げたように3DOのマシンは単体でフォトCDの再生が可能だったり、サターンも同様の機能を搭載すると言われている。

実際のところ、パソコン向けに今一番売れているCD-ROMタイトルは（ちょっとHな）写真集だったりするわけだが、フォトCDを使えば、腕に自身のあるアマチュアカメラマンはすべて電子的な写真集を出版できるってわけだ。

いつも言うけれど、技術は揃っていて、あとはキミのやる気だけ。こんなことがしたいけど、どうすればいいか？　という相談も受けつけるので、このコーナーまでキミのアイデアを知らせてくれぃ。

「早稲田通りを歩く」の中から。本文を読みながら、写真を見たり、参照できるのが便利だ。

ジャムおじさんの

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

最近海外での好調さが伝えられるセガだけど、はたしてその真偽はどうなのかな？　今月はそんなみんなの率直な疑問に答えつつ、今後のゲーム業界の展望について考えてみるよ。

去年ぐらいからアメリカでセガは任天堂をリードし、シェア争いでトップの地位を確保したという話を耳にしますが、いろんなゲーム雑誌を見ていても、それを大々的に報じているものはあまり見たことがありません。本当のところはどうなっているのか、お教えください。（広島県・永田道弘・16歳）

海外で着実に拡がるセガ陣営のシェア

このところ、セガの次世代機などを中心に話題を取り上げてきたけど、今回は久々に現在活躍中の16ビット機に焦点を当て、世界のゲーム市場が今どういう状況にあるのかを考えてみよう。

本誌でもよく取り上げていることだが、アメリカではメガドライブの活躍が著しい。今年１月にアメリカで開催されたＣＥＳでも、セガと任天堂で大きく明暗が分かれたことや、年末商戦でもジェネシス（アメリカのメガドライブ）がスーパーNES（同スーパーファミコン）に大差をつけ、シェアの格差がさらに拡がっている状況にあることは、アメリカのマスコミが頻繁に取り上げているところだ。

しかし、本当にセガは好調であるかというと、違った見方も一部にはあり、僕はどちらかというとそのほうが現在の実態に合っているのではないかと思う。

例えば、あるソフトメーカーの経営者に聞いた話だが、最近は任天堂陣営が低迷を続けており、セガが落ち込んでいない分、優勢に立っているにすぎないというのである。確かに日本では年末に「ロマンシング・サガ２」や「ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ」などがそこそこのヒットを見せ、スーパーファミコンは引き続き堅調な動きをしているように見えるのだが、米国市場においてはRPGが市場全体に占めるウエイトは小さく、アクションゲーム中心の市場のため、任天堂ハードの優位性はもはや失われ始めているというのである。事実、今年に入り、セガが「ソニック３」を投入してからは、ますますその傾向に拍車がかかっているらしい。

すなわち、最近のセガが好調に見えるのは、任天堂の低迷により、相対的に強いということだけで、セガのハードが無条件にドンドン売れているということではないようだ。実際ヨーロッパ市場では、セガ、任天堂に関係なく、16ビット機が伸び悩んでいるという話をよく聞くのだが、要は全世界的にあらゆるゲーム機、ゲームソフト市場の伸びがひとつの大きな節目を迎えているということだろう。

現状に甘えていては市場は小さくなるだけ

こうした状況について、僕が言いたいことは、日本市場における〝マンネリズムへの安住〟が気になってならないということだ。「ドラゴンクエスト」や「ストⅡ」に代表される類似ゲームが氾濫する日本では、時代の動きが緩やかであり、メーカーも流通もマンネリズムに甘え、リスクを伴わないゲームに安住しきってしまっている。ここでは大多数のゲーム雑誌を含め、メーカーも流通サイドも大きな変革は望んでいない。それゆえ今年様々な次世代32ビット機が登場しようとも、メーカーもマスコミも、一通りすべてのハードが出てから人気の出たゲーム機に便乗すればいいのだという暗黙の了解のもとに、自分に危険のかからない遠くから眺めているだけだ。

だが、ヨーロッパではそうした気質はあまりなく、マンネリズムが漂えば、一気に市場が萎んでしまうような気まぐれ感がユーザーにはある。ここでは、例え新ハードが出てこようとも、ソフトに画期的な面白さがないと、市場は伸びないのだ。一方アメリカは、市場の厚み、ダイナミック性両面において、日本やヨーロッパとは性格の異なる市場である。絶えず変化を求め、面白さは自分で判断するというユーザー気質と、日常的な生活から次世代文化に馴染みを感じている市場の弾力性を背景にどんどんゲームソフトがサクセスストーリーを創っていく。だから、SEGA-CD（アメリカのMEGA-CD）などのソフトには日本にない革新的なソフトが多いのだ。

日本のメーカーや流通も、そろそろマンネリ化したゲームに寄りかかってばかりでなく、自ら新しいものに進んでいく時期がきたのではないだろうか。そうでなければ、市場に発展は望めないだろう。

米の16ビットTVゲームシェア（昨年11、12月）

セガが63％で大きくリード

任天堂は苦戦

【ニューヨーク＝共同】十四日付ウォールストリート・ジャーナル紙は、米国の十六ビット・テレビゲーム機の市場で、昨年十一、十二月、セガ・オブ・アメリカのシェア（占有率）が六三％に達し、米国任天堂の三七％を大きく引き離したと報じた。ホーム・マーケット・リサーチ会社NPDグループの調査結果をセガ側が明らかにした。

任天堂はかつて米国のパソコン・ゲーム機市場を独占していた。

しかし十六ビット市場においては、セガが「ジェネシス」で先行、任天堂は「スーパー・ニンテンドー」で対抗したが、昨年末ごろにセガは小売り大手Kマートなどにも販路を広げ、販売を急増させていた。

NPD社は「セガが昨年大躍進したが、任天堂は苦戦」と評価を下している。今年全体の売上高は、セガが任天堂を上回るとの見方も出ている。

次の主戦場は、両社が今年秋に売り出す予定の三十二ビット機市場となる。

年末のアメリカ市場におけるセガの猛烈なシェア拡大は、ウォールストリートジャーナルでも報じられている（2月16日付・電波新聞より）。16ビット機では、もはやセガの累計台数リードは確実なのだが、日本のゲーム雑誌は任天堂寄りのためか、これを大きく報じないのが残念だ…。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれ！

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトメガバンク（株）BEEP.！メガドライブ編集部「教えてジャム係」まで

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、30歳、アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身
国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。数少ない〝ゲームを知っているアメリカ人〟ということで、最近はよく原稿の依頼をうける。有名人になる日も近いかな!?

くぎづけゲーム体験記

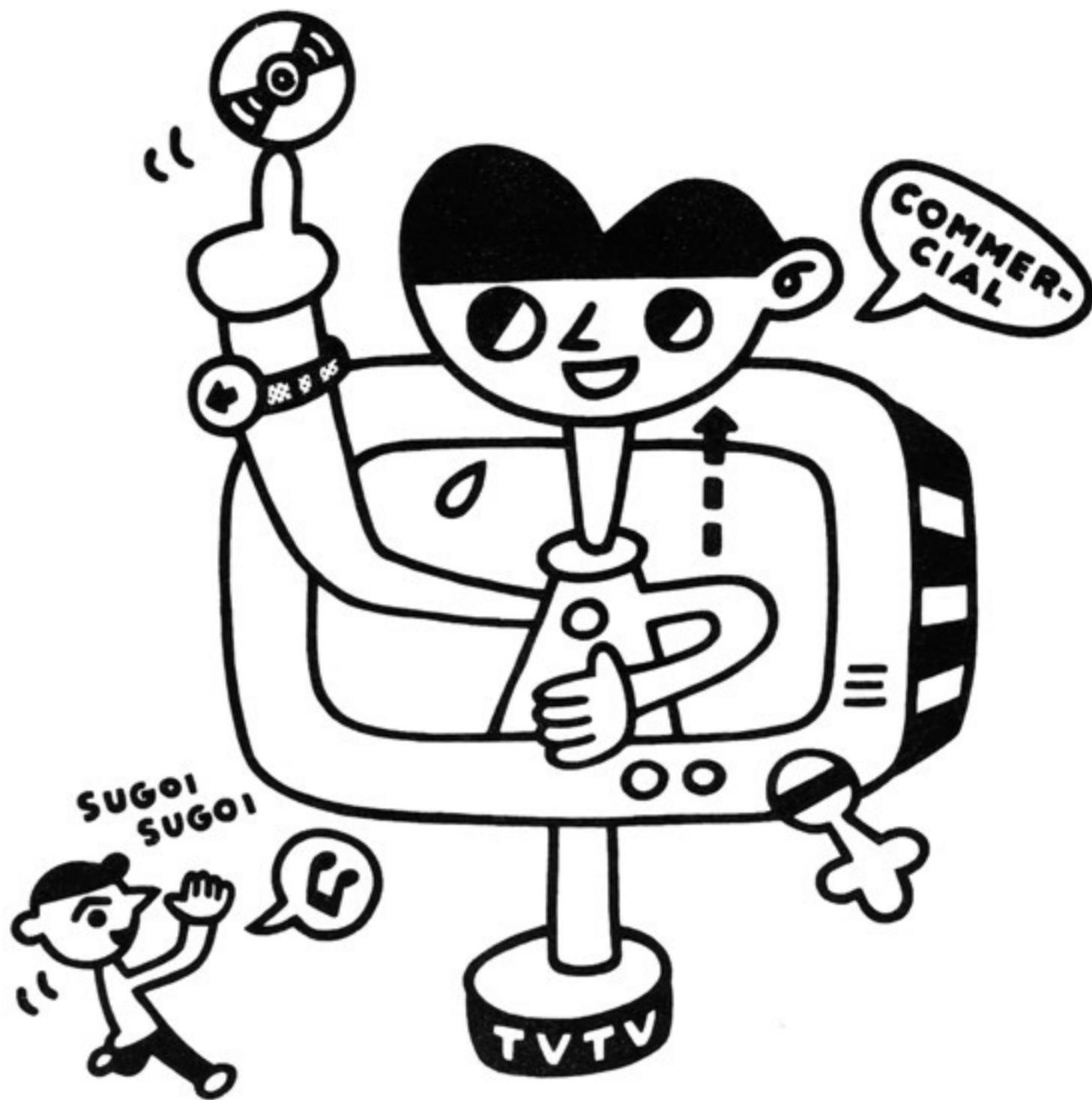
EX.22 買いたくなる広告お願いします!

読者の皆さんもたぶん同じ問題を抱えていると思うが、私のゲームライフで最大の悩みは、限りある予算の中でどのソフトを買うか、どのゲームを買わないかを決定することである。できることなら発売されるゲームを全部買いたいけど、そういうわけいかないから、毎月雑誌のソフト紹介記事や攻略記事を読んで、どのゲームを買ってみたいとリストアップしてみる。そして発売日になったら、店に行って、値引きが納得のいくものだったら買うし、ちょっと高いなあと思ったらもう少し待つことにする。ただ「ファンタシースターⅣ」や「ロード・ラッシュII」みたいなヒットゲームは値段を見ないで、在庫があればさっさと買うけどね。

ここまで読んで、「おやっ?」と思った人(特にメーカーの方)がいたと思う。BEメガのコラムにこんなことを書いてしまっていいのかと思うのだが、最近の日本の雑誌広告はアメリカものに比べ、どうも参考にならないのだ。

アメリカのゲーム広告の一番いいところはゲームの内容を詳しく書いてくれるということである。どういったゲームだとか、どのように遊ぶとか、目的は何なのかとか、他のゲームとどう違うとか、だいたい1ページの広告で全部教えてくれる。実は「ロード・ラッシュ」を買ったのはアメリカの雑誌広告を読んだからである。日本の広告を見た時は、単なるオートバイのレースゲームだとしか思わなかったから記事もあんまり読まなかった。でもアメリカの広告は「敵を蹴っとばせ! バイクが速くても、パンチが遅きゃ勝てないぜ! ひと味違うレースゲーム、君には無理かもね!」という具合。その〝迫力〟に圧倒されて買う決意をした。

ゲームの内容が伝わっても、やりたくさせなければ、広告の意味がないと思う。私に買う気を起こさせるゲーム広告は、いつも〝迫力〟がある。最近の広告で私のとても気に入ったソフトは「Soldiers of Fortune」というゲームである。見開きの1ページ以上の部分に真っ黒に焼いたパンが1枚写っている。そして残りの部分に画面写真とゲーム内容の文章が載せてある。ただ、焼きすぎたパンの上には白い文字で「このゲームは、君か敵か?」と書かれている。要するに、英語のスラングでは殺された人を「トースト」と呼ぶから、もし敵をトーストにしなければ、おまえがトーストになるという意味が込められているのだ。なかなかドライな皮肉だけど、ゲームの売り上げは順調だと聞いた。

もう1つすごく関心した広告は「Ground Zero Texas」の広告である。このゲームはSEGA-CDのゲームで、「リーサルエンフォーサーズ」に似ている。広告は1ページ目で「宇宙人はテキサスでどう歓迎されるか?」との質問。ページをめくってみると、4人のショットガンを持っている人たちが怒りっぽい顔つきで読者(広告を見ている人)を撃とうとしている。これは凄い。これで遊んでみたいと思わなくても、説明を読むと絶対やりたくなるはずだ。「300万ドルをかけて映画を作り、その映画をゲームにした。つまりこれは映画館で見られる映画ではなく、ゲームを作るための特別な映画である」と書かれている。広告もそうだが、ゲーム作りの発想も全然違うなあ。

雑誌の広告もだけど、テレビのCMも結構面白い。日本の広告はだいたい子ども向きの広告が多くて、かわいいところ、あるいは格好いいところを中心にゲームのイメージを作ろうとする。それはそれなりにいいけど、やっぱりアメリカのテレビ広告は雑誌の広告と同じように迫力がある。最近アメリカに行っていないから例は少々古いけど、プロホッケーのテレビCMは「このゲームが実際のホッケーから盗んだのは、これとこれとこれとこれと……」という具合。で、それぞれの〝これと〟の後に画面が突然変わり、本当の試合のファイトシーン、選手のぶつかり合いやエキサイトするゴールシーンを1秒程見せる。CMは30秒だけど、見終わった時には血圧が上がって、なるべく早くそのゲームを買いたくなる。私もその後、日本に戻って、すぐ入手した。

ま、日本とアメリカは基本的な文化の違いはいっぱいあるから、ゲームの広告が違うのも当然だとは思う。しかしこれからセガはもちろん、3DOグループ、ソニー、そして任天堂とハードが増え、ゲーム業界の競争は激しくなるはず。ソフトの売り上げを増やすには、新しい発想や戦略が求められるかもしれない。アメリカの迫力のある広告を真似するのも、可能性の高い方法の1つだと思う。宣伝の皆さん、ご検討を。

新作ソフトスケジュール

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
4月発売予定のソフト							
キャプテンラング	22日	6,800円	データイースト	ACT	8M		
NBA JAM	29日	8,800円	アクレイムジャパン	SPT	16M	○	タップ
5月発売予定のソフト							
アウトランナーズ	13日	7,800円	セガ	RAC	16M		
ロボコップ VS ターミネーター	20日	8,900円	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
★ウインブルドン	20日	6,800円	セガ	SPT	8M		
★グレイテストヘビーウェイツ	27日	7,800円	セガ	SPT	16M		
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	27日	5,800円	セガ	ACT	16M	○	
F-117 ステルスオペレーションナイトストーム	27日	9,800円	EAビクター	SLG	16M		
☆モータルコンバット 完全版	未定	8,800円	アクレイムジャパン	ACT	16M		
6月発売予定のソフト							
☆FIFA インターナショナルサッカー	10日	9,800円	EAビクター	SPT	16M	PASS	タップ
SPARK（仮）	17日	未定	セガ	ACT	16M		
新創世記 ラグナセンティ	17日	未定	セガ	A·RPG	16M	○	
☆ロードモナーク	24日	8,800円	セガ	SLG	16M	○	
★チャックロックⅡ	24日	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
餓狼伝説2	24日	9,800円	タカラ	ACT	24M		6B
美少女戦士セーラームーン	下旬	8,800円	マーバ	ACT	16M		
チャンピオンズワールドクラスサッカー	未定	7,800円	アクレイムジャパン	SPT	8M		
★大航海時代Ⅱ	未定	11,800円	光栄	SLG	未定	○	
7月発売予定のソフト							
ザ・ストリート・バスケットボール ジャミット	下旬	8,900円	ヴァージンゲーム	SPT	16M		
★ズールのゆめぼうけん	未定	8,800円	インフォコム	ACT	8M		
NBA プロバスケットボール'94 ブルズ VSサンズ	未定	9,800円	EAビクター	SPT	16M	PASS	
パノラマコットン	未定	未定	サンソフト	SHT	20M		
8月以降発売予定のソフト							
ラングリッサーⅡ	上旬	9,800円	メサイヤ	SLG	16M	○	
★デモリションマン	今夏	未定	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
発売日未定のソフト							
サージングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
マルチプレー・ベースボール（仮）	未定	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ	ADV+SLG	8M	○	
ハイブリッドフロント	未定	未定	セガ	SLG	16M	○	
ダイナマイト ヘッディー	未定	未定	セガ	ACT	16M		
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海	ACT	4M		
テクノ・クラッシュ（仮）	未定	8,900円	EAビクター	ACT	8M		
ジェームスボンド Ⅲ	未定	未定	EAビクター	ACT	未定		
ローリングサンダー 3	未定	未定	ナムコ	ACT	16M		
F1（仮）	未定	未定	テンゲン	RAC	8M		

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
4月発売予定のソフト					
うる星やつら ディアマイフレンズ	15日	7,800円	ゲームアーツ	ADV	マウス
バトル・ファンタジー	15日	8,400円	マイクロネット	ACT	
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	22日	7,800円	ポニーキャニオン	RPG	マウス
爆伝～アンバランスゾーン～	22日	7,800円	ソニーミュージックエンタテインメント	ADV	
FORMURA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	23日	7,800円	セガ	RAC	
ポップンランド	今春	7,800円	シュールド・ウェーブ	ACT	
5月発売予定のソフト					
仮面ライダーZO	13日	7,800円	東映ビデオ	ADV	
★モータルコンバット完全版	未定	6,800円	アクレイムジャパン	ACT	
ロードス島戦記～英雄伝説～	未定	未定	セガ	RPG	
6月発売予定のソフト					
ドラゴンズ・レア	3日	6,800円	セガ	ADV	
スターウォーズ レベル・アサルト	下旬	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
★WWF RAGE IN THE CAGE	未定	6,800円	アクレイムジャパン	SPT	
7月以降発売予定のソフト					
パワーモンガー	未定	8,900円	EAビクター	SLG	
★シャイニン・グフォースCD	未定	未定	セガ	RPG	
発売日未定のソフト					
シャドー・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
アフターハルマゲドン外伝エクリプス	未定	未定	セガ	RPG	
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ	SPT	
夢幻の如く	未定	未定	セガ	SLG+RPG	
シャドウラン	未定	未定	セガ	RPG	
イース・マスクオブザサン（YsⅣ）	未定	未定	セガ	RPG	
スーパー大戦略3（仮）	未定	未定	セガ	SLG	
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ	RPG	
シスターソニック	未定	未定	セガ	A·RPG	
ノスタルジアⅡ PRESENCE	未定	未定	シュールド・ウェーブ	ADV	
インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
大封神伝	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社	RAC	
LUNAR ETERNAL BLUE	未定	未定	ゲームアーツ	RPG	

メガLD MEGA-LD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
4月以降発売予定のソフト					
バーチャルカメラマン2	15日	9,800円	トランスペガサス	ETC	
HYPERION	5月	未定	タイトー	SHT	
★ZAPPING TV	8月	未定	パイオニアLDC	ETC	
発売日未定のソフト					
MELON BRAIN	未定	未定	パイオニア	ETC	
GOKU	未定	未定	パイオニア	ETC	

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A·RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／VCS：ビジュアルカンバセーションソフトウェア／VIC：バーチャルシネマ／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトルに変更があったものです。

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
4月発売予定のソフト							
タントアール	22日	3,800円	セガ	ETC	4M		通信2P
女神転生外伝〜ラストバイブル〜	22日	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
GPライダー	22日	3,800円	セガ	RAC	4M		通信2P
NBA JAM	29日	4,800円	アクレイムジャパン	SPT	4M		
5月発売予定のソフト							
魔導物語Ⅱ 〜アルル16歳〜	20日	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
ワールドダービー	27日	4,980円	CRI	SLG	4M	○	通信8P
★エイリアン3	未定	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
6月発売予定のソフト							
JリーグGGプロストライカー'94	未定	未定	セガ	SPT	4M	○	通信2P
とられてたまるか!?	未定	未定	セガ	ETC	4M		
7月発売予定のソフト							
★ズール	1日	3,900円	インフォコム	ACT	4M		
発売日予定のソフト							
剣勇伝説YAIBA	未定	未定	セガ	ACT	未定		

BEメガ編集部チェック!!

ついにサターン本体のモックアップ写真が公開され、みんなの次世代機への注目度も、かなり高まってきたんじゃないかな?

メガドラ関係のほうは、CDの「電忍アレスタ2」をはじめ、発売予定の仕切り直しも若干見られるから、今後の予定表はちょっと注意して見てほしいな。

とはいえ、来月はファルコム系の新作が発表される他、初公開されるゲームも結構出てきそうだから、期待しててていいぞ。ちなみに4月22日には、メガドライブ本体に、人気の「ぷよぷよ」がセットでつけられたお得なプラスワンパックが発売される他、品切れになってた地域では、メガドラ版「バーチャレーシング」も再販される予定だぞ。噂の周辺機器も近日発表かな?

ソフトメーカー伝言板 SOFT MAKER INFORMATION

セガ

フジテレビとの共同開発でF1フリーク大満足の超リアルゲーム「ヘブンリーシンフォニー」ついに登場。また、このチャンスを逃すと入手不可能なオリジナルビデオが当たる「メイル」のプレミアムキャンペーンも忘れずに。隠し玉第1弾「SF・CD」も驚いてくれた!? (竹崎)

カプコン

この本が出ている頃には、もうどこのゲーセンも「スパⅡX」で盛り上がっていると思うけど、みんなはプレイしてくれているかな? Xと言えばスーパーコンボ。出すのは大変だけど、これでとどめをさせば気分爽快。頭痛、肩こり、生理痛も吹っ飛ぶぜ! (ニセYa! 魔王)

ゲームアーツ

「おっかし〜」「凝ってるぅ」「きゃわゆ〜い」というのは、「うる星やつら〜ディア マイ フレンズ〜」を初プレイしたRとWの騒ぎ。ほおらほおら、うらやましかろぉ。みんなは、もう少し予約特典ポスターでも眺めて指をくわえていてください。これは絶対に買い! だ!!

光栄

今回のオススメは『爆笑日本神話』。「歴史人物笑史」がいよいよ日本神話に迫るんだ。日本の神話から古代王朝までよくわかる一冊だぞ。もう一冊は『ロボットヒーロー鋼鉄列伝』。マジンガーZやゲッターロボなどにスポットを当て、世界観をバッチリ解き明かしているぞ!

インフォコム

メガドライブ新規参入のごあいさつがわりに内緒の話。その1:7月1日発売の「ズール」(MDとGG)には、スーパー×x×××版にない仕掛けが! その2:インフォコムのバッテリーアダプターはGGに取り付けて何回も充電して使えるから、とってもお得だよ。

ソニー・ミュージックエンタテインメント

4月22日にMEGA-CD「爆伝〜アンバランスゾーン〜」を発売する爆風スランプのメンバー、パッパラー河合。彼は数々のRPGをやりとげた後、「スイッチ」に出会い、大きな衝撃を受けました。今回のソフトは、そんな彼の経験が大きく生かされたまったく新しいゲームです。

サンソフト

早く可愛いコットンに会いたいぞ〜! とヤキモキしている諸君。もーちょっと待っててちょもらんま! ただいま開発陣も最後の山場を迎え、寿マークの湯呑みでお茶をすすっている暇もないのであります……。「パノラマコットン」どーぞヨ・ロ・シ・ク! (山本)

CRI

ついに「ワールドダービー」の発売日が5月27日に決定しました。

発売を記念して開発者よりひとこと。
T.M氏「クロスが…この父系…ニックスは…ブツブツ…」
S.N氏「し、白い馬が襲ってくるよ〜」
と、とりあえず皆さん期待してください。

データイースト

「キャプテンラング」は難しい! と、以前話しましたが、じつはその難易度と引き換えにスッゲーたくさんの裏技(ステージセレクトや隠し財産)が目白押しで探しがいアリ! ボスもパターンを見切れば結構行けるハズ。4月22日お目見えとのことで、楽しみですね(誰がじゃ!?)。

テンゲン

今月号、何か物足りないと思ったらテンゲンの広告が、おたくがない、なぜ? どうして? この静けさはいったい? またまたとんでもないことを考えているのか? 「?」の嵐の中テンゲンの次なる野望とは…。次回作までに、今度は何をやらかそうというのか? 乞うご期待!

ポニーキャニオン

ふっふっふっ。「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」の日が近づいてきたぞ! このハードなRPGにジックリ挑戦してもらうために、発売はゴールデンウィーク直前の4月22日だ。硬派バリバリの3Dダンジョン&古代氏のエキサイティングミュージックで充実した連休を過ごそうね。

ビクターエンタテインメント

また春がやってきた。春は別れの季節だ。別れの後には、新しい生活と、新しい人々との出会いが待っている。しかしその新しい生活のスタートは、いつも慌ただしく、これまで慣れ親しんできた生活や人々との別れは、あまりにもあっけないものだ。春はいつもそうだ。

マイクロネット

アクションと子育てをこよなく愛される皆々さま! 戦う育児ゲーム??「バトルファンタジー」が4月15日にめでたく発売が決まりました。成長モードの他にも、対戦モード、オートバトルなどいろいろなゲームが楽しめます。裏表をなめまわすよ〜に遊んでくださいネ! (PB)

メサイヤ

今度の「ラングⅡ」ポスターはいいぞ! なんと、ぷりぷりぽよよん立体ポスターなのだ。シェリーとリアナの凸凹をリアルに表現した超芸術品! 発売前には全国のお店に貼ってあると思うので、じっくり堪能してね。

(うとさ)

【メーカー伝言板募集中!】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ!というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『BEメガ』編集部の担当編集者に言ってきてくださいね。

全国通信販売!!

買いたい人

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り。)

（新品・中古）商品が今スグ欲しい方お電話下さい!!

※表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

☎まず、TELしてください。
TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引き換えです
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

注意要項

- 人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- 新作　予約キャンセルは発売日2日前までにお願いします。
- 返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- キャンセル不可(発送後のキャンセルは送料をいただきます)
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます　予約の場合キャンセル料はいりません)
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- 販売価格は変更する場合があります。

仕入れで、お悩みの小売店さま大歓迎!!
(一般のお客様も受け付けています。)

特典① 同タイトル2本以上で、卸価格になります。(定価の35%～95%引き)
特典② 合計20本以上は、送料サービスいたします。

年中無休　毎日発送
(翌日配達OK)
FAX注文24時間　受付けております。

本体（新品・中古）消費税別

本体	価格
スーパーファミコン	新品 ¥14480 / 中古 ¥13800
ファミコン	新品 ¥5980 / 中古 ¥3800
NEWファミコンAV	新品 ¥4980 / 中古 ¥4800
ゲームボーイ	新品 ¥5980 / 中古 ¥4800
ツインファミコン	中古 ¥9800
PCエンジン	
PCエンジンコア	
PCエンジンコア　2	中古 ¥4800
PCエンジンDUO	中古 ¥20800
PCエンジンDUO-R	新品 ¥21980 / 中古 ¥19800
スーパーCD-ROM	新品 ¥16980 / 中古 ¥15800
CD-ROM システムVer 2.1	中古 ¥9800
PCエンジン　LT	中古 ¥48000
メガドライブ	中古 ¥5800
メガドライブ　2	新品 ¥7980 / 中古 ¥7400
メガジェット	新品 ¥9980
メガーCD	中古 ¥17800
メガ-CD　2	新品 ¥19980 / 中古 ¥17800
ワンダー・メガ	中古 ¥39800
NEWワンダー・メガ	新品 ¥42980 / 中古 ¥34800
ゲームギア	中古 ¥7800
ゲームギア+1	新品 ¥11480 / 中古 ¥9800
PCエンジンGT	中古 ¥19800
ネオ・ジオ	新品 ¥31980 / 中古 ¥27800
レーザーアクティブ	新品 ¥71980
MEGA-LDパック	新品 ¥31980
LD-ROMパック	新品 ¥31980
カラオケパック	新品 ¥16800
3DO　REAL	新品 ¥49980
ジャガー（海外版）	新品 ¥32980

超目玉商品　すべて先着50名限り

4/9（土）A.M.11：00受付開始　新品 税別

※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様各1本限り受付ます
目玉商品は中古品との交換はできません

商品	価格
MD ひょっこりひょうたん島	¥180
MD キリングゲームショー	¥380
MC ウルフチャイルド	¥280
MC プリンスオブペルシャ	¥280
MC ワンダードッグ	¥280
MC ゆみみみっくす	¥1,980
CD SCD天外魔境ZIRIA	¥2,800

新作ソフト予約受付中　税別

商品	発売日	価格
SF スーパーフォーメーションサッカー94	6月	¥6,980
SF スーパーボンバーマン　2	4/28	¥6,980
SF ナイツオブザラウンド	6/中	¥6,980
SF コットン100%	4/22	¥6,980
CD ときめきメモリアル	5/27	¥6,480
CD 初恋物語	4/28	¥5,980
MC F-1 1993ヘブンリーシンフォニー	4/23	¥5,480
MC ドラゴンズレア	4/28	¥4,980
NG スーパーバレー94	春予定	TEL
NG 得点王2　春予定	春予定	TEL
NG ファイターズヒストリー ダイナマイト	春予定	TEL
NG ワールドヒーローズ2JET	春予定	TEL

CD-ROM

タイトル	新品	中古
R-TYPE	×	1800
蒼き狼と白き牝鹿元朝秘史	6980	6800
悪魔城ドラキュラX	5980	5800
アドベンチャークイズ	×	3800
ATLAS（アトラス）	5980	4800
AYAサイキックディテクティヴ	×	3800
イース　1・2	6980	5800
イース　3ワンダラーズフローム	×	1200
イース4	5980	5800
1552天下大乱	3980	3800
井上麻美この星に	3980	1800
イメージファイト2	4980	2800
インペリアルフォース	5980	3800
ヴァリス　2	×	1800
ヴァリス　3	×	1200
ウィザードリィ　5	2880	1800
ウィザードリィ3・4	5480	3800
ウインズオブサンダー	1980	1800
A列車で行こう3	6980	5800
エメラルドドラゴン	5980	5800
OEDO　808	480	400
オーロラクエスト	2880	2800
格闘覇王伝説アルガノス	5980	3800
風霧（かぜきり）	6480	3800
風の伝説ザナドゥ	6980	5800
餓狼伝説2（AC）	5480	4800
川のぬし釣り　自然派	3980	3800
機動警察パトレイバー	×	5800
CAL　2	2980	2800
CAL　2	5480	4800
キャンペーン版大戦略　2	5980	4200
ぎゅわんぶらあ自己中心派	×	2400
銀河お嬢様伝説ユナ	×	5800
金魚花京絵皿殺人事件	×	4200
クイズDE学園祭	6480	3800
クイズの星	×	4800
グラディウス　2	3980	3800
ゴジラ爆闘烈伝	5980	3800
コズミックファンタジー	×	1800
コズミックファンタジー2	×	1800
コズミックファンタジー3	×	2800
コットン	×	4200
コブラ　2	1980	400
サーク　1・2	×	3800
ザ・プロ野球SUPER	×	4200
バトル光の勇者たち	×	2800
麻雀美少女中心派ハッカー	6980	5800
シムアース	4980	2800
シャーロックホームズ2	×	3800
上海　2	×	1800
上海3ドラゴンズアイ	4980	3800
雀偵物語	×	3800
雀偵物語　2出動編	×	1200
雀偵物語　2完結編	×	1800
雀偵物語　3	×	5800
シュビビンマン　3	×	2400
真・女神転生	6980	4800
スーパー大戦略	×	1800
スーパーリアル麻雀スペシャル	×	4200
スーパー麻雀大会	4980	3800
スーパーリアル麻雀PIVカスタム	6980	6400
スーパーシュヴァルツシルト	×	2800
スーパーシュヴァルツシルト2	×	4800
スーパーダライアス	×	600
スーパーダライアス2	5980	4800
スーパー雷電	×	3800
スタートリングオデッセイ	5980	4800
スターパロジャー	×	3800
スナッチャー	4980	4800
スプリガンマーク2	×	4800
聖竜伝説モンビット	×	3200
セクシーアイドル麻雀	5980	3800
ゼロヨンチャンプ2	6980	6800
ソーサリアン	×	2200
ソードマスター	6480	4800
卒業	5980	5800
ソルモナージュ	5980	5800
ダウンタウン熱血物語	×	2800
ただいま勇者募集中	5980	4800
ダンジョンマスター	4980	1200
ダンジョンエクスプローラー2	×	1800
超兄貴	5980	5800
超時空要塞マクロス　2036	×	4800
マクロス永遠のラブソング	5980	5800
SCD天外魔境ZIRIA	2880	2800
天外魔境　2	5980	3800
天外魔境.風雲カブキ伝	2880	1800
天使の詩	×	2200
天使の詩　2	1980	1800
ときめきメモリアル5/27	6480	4800
トップをねらえ!	×	1800
トップをねらえ2	1980	1800
ドラゴンナイト　2	5980	5800
ドラゴンナイト　3　未定	5480	5400
ドラスレ英雄伝説	×	2800
ドラスレ英雄伝説　2	2880	2800
熱血ドッジ部CDサッカー編	180	100
信長の野望全国版	5980	4200
爆伝　アンバランスゾーン	5980	4800
バスティール	×	1200
初恋物語	5980	4800
原由子眠れぬ夜の小さなお話	3980	3800
パワーゴルフ　2	4980	3800
秘密の花園	6980	5800
ファージアスの邪皇帝	×	2200
ファイティングストリート	×	1400
フォーセットアムール	5980	4200
フォゴットンワールド	×	1800
ふしぎの海のナディア	4980	4800
ぷよぷよ　未定	3980	3800
ブライ八玉の勇士伝説	×	1400
ブライ2闇皇帝の逆襲	2880	1200
フラッシュハイダース	7480	6800
プリンセスミネルバ	5980	5800
フレイCDサーク外伝	4980	4800
麻雀オンザビーチ	3980	3800
麻雀クリニックスペシャル	2980	2800
麻雀レモンエンジェル	5980	4800
マーシャルチャンピオン	5980	3800
マイト&マジック　3	3980	3800
魔晶伝紀ラ・ヴァルー	×	1800
マスターオブモンスターズ	×	2200
妖子・魔界からの転校生	×	3800
魔物ハンター妖子遠き呼び声	×	4800
マンホール	×	4800
ムーンライトレディ	×	5800
モトローダー　MC	×	4200
モンスターメーカー	5480	4800
闇の血族遥かなる記憶	7480	4800
YAWARA!ヤワラ	1980	1800
幽☆遊☆白書	×	4800
横山光輝真三国志	×	1200
ライザンバー　3	5480	2800
ラプラスの魔	×	3800
ラングリッサー	5980	5800
らんま1/2	1980	800
らんま1/2とらわれの花嫁	980	600
らんま1/2打倒元祖無差別格流	×	2200
龍虎の拳（AC）	5480	4800
ルイン～神の遺産～	6980	4800
レディファントム	×	3400
ロードス島戦記	×	3800
アーケードカードDuo	9980	8800
アーケードカードPro	14980	12000
スーパーシステムカード	7980	6800

メガドライブ

タイトル	新品	中古
アイラブミッキー&ドナルド	1980	1800
アイルトンセナ・モナコGP2	1480	1300
OUT-RUN　アウトラン	×	3800
蒼き狼と白き牝鹿元朝秘史	7980	4800
アドバンスト大戦略	2880	2800
アドベンチャー麻雀・18禁	6980	5800
アフターバーナー2	×	3200
アラジン	5980	4800
アリシアドラグーン	×	4800
ヴァリス　3	×	400
ウィザードオブイモータル	1980	1800
V・V（ヴィファイブ）	5480	3200
ウインターオリンピック	5980	3200
ウルトラマン	2980	2800
エアーマネジメント	7980	4800
エアーマネジメント　2	8980	6800
エクスランザー	2880	2800
エコーザドルフィン	1980	1800
エターナルチャンピオンズ	4980	3200
NFLプロフットボール94	5980	3800
NFLフットボール94	6480	3200
NBAプロバスケットボール	3980	2800
NBAプレイオフ	5980	3800
NBA　JAM	6480	3800
FIFAサッカー6/10	6980	3800
F-117ステルス5/27	6980	3800
尾崎直道のスーパーマスターズ	2480	2300
片山まさゆきの麻雀道場	×	4400
カメレオンキッド	880	600
MD餓狼伝説	2880	2800
ガンスターヒーローズ	2980	2800
ガントレッド	5980	4800
キャプテンラング	4980	3200
キリングゲームショー	980	800
キングオブザモンスターズ	4980	3200
クールスポット	5480	3800
雀王　2	×	600
クライング	880	800
クルードバスター	×	1800
クレヨンしんちゃん	5980	3800
鋼鉄帝国	×	4200
ゴールデン・アックス	×	800
ゴールデンアックス3	1980	1800
コラムス　3	4760	3200
サイドポケット	5980	2800
ザキックボクシング	1880	1800
ザ・スーパー忍	×	800
ザ・スーパー忍　2	1980	1800
三国志　2	2980	1800
サンダーフォース　2	×	1800
サンダーフォース　3	×	1800
サンダーフォース4	980	800
サンダープロレスリング列伝	×	200
G-LOC	1980	1800
ジェームズボンド2	980	800
ジノーグ	1980	800
邪神ドラクソス	1980	800
シャイニング&ザ・ダクネス	×	1200
シャイニングフォース	1980	1800
シャイニングフォース　2	3980	2800
ジャングルストライク	6480	3800
雀偵物語	×	4400
ジュラシックパーク	2980	2800
修羅の門	2480	2400
ジョーダンVSバード	980	800
ジョーモンタナのフットボール2	480	400
スーパー大戦略	×	1400
スーパーハングオン	×	1400
スーパーリアルバスケット	×	1800
スーパーバレーボール	×	4800
スーパーファンタジーゾーン	×	4200
スタークルーザー	×	1800
ストライダー飛竜	×	400
スト2ダッシュプラス	4980	4800
スパーク	5480	3800
スプラッタハウスPART2	×	1800
スプラッタハウスPART3	2880	2800
スラップファイト	×	3800
戦場の狼　2	×	1400
ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦	2980	1800
ソーサリアン	×	1400
ソニックザヘッジホッグ2	2480	2300
ソニックスピンボール	3980	3800
ターボ・アウトラン	×	2800
太閤立志伝	7980	4800
ダイナブラザーズ	980	800
太平記	480	400
大魔界村	×	1200
タイムドミネーター	5480	3800
TATSUJIN	×	1400
WWFロイヤルランブル	6480	3200
タントアール	5480	4800
チキチキボーイズ	880	800
ツインクルテール	×	4800
T.M.N.T.トーナメント	6480	4800
ディヴァインシーリング・18禁	6980	2800
テクモNBAバスケットボール	6480	3200
テクモスーパーボール	6480	4800
テクモワールドカップ　92	×	2400
デビスカップ	4980	2800
デビットロビンソンバスケット	1480	800
デビルクラッシュ	×	4800
デビルズコース	5980	3200
闘技王キングコロッサス	980	600
トージャム&アール	480	400
トッププロゴルフ	2980	1400
ドラえもん夢どろぼう	2980	1400
ドラゴンボールZ武勇烈伝	5980	4800
ドリームチームUSA	3980	1800
中嶋悟監修F-1HERO	×	1200
中嶋悟監修F-1GRANPRIX	×	400
2020スーパーベースボール	5480	3800
忍者武雷伝説	480	400
信長の野望　武将風雲録	2980	1800
信長の野望覇王伝	9980	6800
V.R.バーチャレーシング	6480	5800
ハードドライビン	×	3200
ハイパーダンク	6480	3200
バトルマニア大吟醸	5980	4200
遥かなるオーガスタ	6480	3200
パワーモンガー	980	800
バンパイアキラー	5480	4800
PGAツアーゴルフ2	2580	2400
ひょっこりひょうたん島	480	400
ファンタシースター　2	×	3800
ファンタシースター　3	×	1400
ファンタシースター千年紀	5480	3200
ファンタシースター復刻版	3480	2800
ブギウギボーリング	1980	1800
ふしぎのお城大冒険	×	2800
ふしぎの海のナディア	×	5800
ぷよぷよ	2880	2800
フラッシュバック	5980	4800
プロストライカー	2980	2800
プロストライカー完全版	6480	5800
プロフットボール	1880	1800
プロホッケー	1880	1800
ベアナックル　2	2980	2800
ベアナックル　3	5480	3800
ペブルビーチの波涛	5980	3200
ホリフィールドボクシング	880	800
マクドナルド	2980	2800
マスターオブ・モンスターズ	×	800
魔天の創滅	6480	3200
MIG-29	5980	4200
ミュータントリーグフットボール	980	800
武者アレスタ	×	4800
モンスターワールド　3	980	800
モンスターワールド4	5980	3200
幽☆遊☆白書	5980	4800
雷電伝説	×	1800
ラングリッサー	×	5800
ランドストーカー	1980	1800
リーサルエンフォーサーズ	6980	6800
龍虎の拳	5980	4800
ロードラッシュ	1880	1800
ロードラッシュ2	2980	2800
ローリングサンダー2	980	800
ロケットナイトアドベンチャーズ	2880	2800
ロボコップ対ターミネーター5/20	6480	3200
ワイアラエの奇蹟	6480	3200
RFユニット　SS-70	1980	800
RFユニット（メガ2用）	1980	800
ディンプラグコード	800	600
ステレオディンプラグ（メガ2用）	1980	800
モノラルディンプラグ（メガ2用）	800	400
XMD-2RGB/S（メガ1用）	6480	4800
XMD-3RGB/S（メガ2用）	6480	4800
ACアダプター　MD・GG兼用	1480	800
ACアダプター（メガ2用）	1480	800
ファイティングパッド6B	1980	1800
アスキーパッドMD6	2980	1800
コントロールパッド達人	1980	1200
セガコードレスパッドセット	3980	2800
セガコードレスパッド	2980	1800
ホリメガコマンダー	2480	1800
ザジャスティファイアー	2480	1800
アーケードパワースティック6B	5980	3200
セガタップ	2980	800
セガマウス	4980	3200
バックアップカートリッジ	4980	4800
フレッシュクリーナー	2980	×
ヴァーチャルロックオン	4480	×
ソニック小（ぬいぐるみ）	680	×
テイルス小（ぬいぐるみ）	680	×
ソニック大（ぬいぐるみ）	1980	×
テイルス大（ぬいぐるみ）	1980	×

メガCD

タイトル	新品	中古
アークス1.2.3	6980	3800
アーネスト・エバンス	980	400
アイオブザビホルダー	5480	4200
アイルロード	6480	3800
蒼き狼と白き牝鹿元朝秘史	4980	4800
アネット再び	5480	3800
AYAサイキックシリーズVol.3	5480	4200
アルシャーク	6480	4800
アルスラーン戦記	5480	4800
いしいひさいちの大政界	5980	3200
Vay（ヴァイ）-流星の鎧-	5460	3800
ウイニングポスト	4980	4800
ウイングコマンダー	5480	4200
うる星やつら	5480	3800
ウルフチャイルド	980	800
AX101	5480	4800
Aランクサンダー	5980	3200
江川卓のスーパーリーグCD	1980	1800
F-1　1993ヘブンリー	5480	4200
F-1サーカスCD	5980	3200
Orgelオルゴール	5980	4200
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	2880	2800
クイズスクランブルスペシャル	980	800
慶応遊撃隊	5480	3800
ゲームのかんずめVol.1	2980	1800
ゲームのかんずめVol.2	2980	1800
幻影都市	2980	2800
コズミックファンタジー	1980	1400
サイボーグ009	2980	2800
ザ・サードワールドウォー	2980	2800
聖魔伝説3X3EYES	3980	3800
三国志3	3480	3400
サンダーホーク	4980	4800
サンダーストームFX	1480	1400
シムアース	980	800
ジャガーXJ220	2980	2800
雀豪ワールドカップ	5980	3800
シルフィード	5980	3800
真・女神転生	4980	4200
スイッチ	2880	2800
セガクラシック	1980	1800
戦国伝承	5980	3800
ソニックザヘッジホッグ	2980	2800
ソルフィース	1980	1800
ダークウィザード	4980	4800
ダイナミックカントリー	1980	1800
タイムギャル	5480	4800
ダンジョンマスター23/25	6480	3800
デトネイターオーガン	980	800
デバステイター	1480	1400
天下布武　テンカフフ	1480	1300
電忍アレスタ	4980	2800
天舞メガCDスペシャル	1480	1400
ドラゴンズレア	4980	3200
ナイトストライカー	5980	5800
ナイトトラップ	5980	5800
忍者ウォリアーズ	2980	2800
ノスタルジア　1907	1980	1800
信長の野望覇王伝	8980	4800
ハイムドール	6480	3800
爆伝　アンバランスゾーン	5480	3800
バリアーム	1980	1800
ファイナルファイトMC	980	800
ブライ　八玉の勇士	2980	2800
ブラックホールアサルト	1480	1400
プリンスオブペルシャ	980	800
プロ野球スーパーリーグCD	2980	2800
ヘビーノバ	980	400
ぱっぷるメイル	5480	4200
ポップンランド	5480	4200
マイクロコズム	6480	3800
マイト&マジック　3	4980	3200
魔法の少女シルキーリップ	4980	3800
モンキーアイランド	5980	3800
ゆみみみっくす	1980	1800
夢見館の物語	4480	4200
ライズオブザドラゴン	1480	1400
らんま1/2白蘭愛歌	2980	2800
リーサルエンフォーサーズ	7980	6800
ルナザシルバースター	2980	2800
惑星ウッドストック	980	800
笑うせえるすまん	2980	2800
ワンダードッグ	980	800

ゲームギア

タイトル	新品	中古
アイルトンセナモナコGP2	1280	1200
アウトラン	1480	1400
アラジン	2980	2200
アレスタ　2	1980	1800
ウインターオリンピック	2980	1800
エコーザドルフィン	2980	2200
NBA　JAM	3480	2200
オリンピックゴールド	980	800
ぎゅわんぶらあ自己中心派	1280	1200
コラムス	980	800
THE　GG　忍　2	1480	1300
斬GEAR	980	800
GPライダー	2980	2200
シャイニングフォース外伝	2980	1800
シャイニングフォース外伝2	2980	2400
シャダムクルセイダー遥かなる王国	1480	1300
ジョーモンタナフットボール	2980	2200
スクラッチゴルフ	3480	1800
ソニックザヘッジホッグ2	2680	2200
ソニック&テイルス	2480	2400
ソニックドリフト	3480	2200
大戦略　対戦型	1980	1800
タントアール	2980	2200
超・プロ野球　92	1980	1400
T-2ザアーケードゲーム	3980	2200
ドナルドのマジカルワールド	2980	1800
ドナルドのの四つの秘宝	2980	2200
トム&ジェリー	2980	2200
ドラえもん	1280	1200
なぞぷよ　2	3980	2200
好牌　ハオパイ	1480	1400
ファンタジーゾーンGEAR	1480	1400
ファンタシースター外伝	3180	2400
ぷよぷよ	2480	1800
ベアナックル	2480	1800
ベアナックル　2	1980	1800
ヘッドバスター	980	800
ペンゴ	880	800
魔導物語1～3つの魔導球	3980	2200
ミッキーの魔法のクリスタル	2980	2200
女神転生外伝	3980	2800
モータルコンバット	3980	1800
幽☆遊☆白書	2980	2200
リディックボウボクシング	2980	1800
レミングス	1280	800
TVチューナー	6980	6800
TVオートチューナー	8980	7800
ビッグウインドー　2	1980	800
対戦ケーブル	1380	1200
カーアダプター　2	3480	2800

ネオジオ

タイトル	新品	中古
あしたのジョー伝説	×	9800
アンドロデュノス	19800	14800
エイトマン	9980	9800
ASO　2	×	12800
餓狼伝説	×	7800
餓狼伝説　2	19800	4800
餓狼伝説スペシャル	18980	17800
キングオブモンスターズ	7980	7800
キングオブモンスターズ　2	×	9800
クイズ大捜査線	9980	9400
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	16800
ぐるりん　春予定	TEL	×
クロスソード	10980	10800
ゴーストパイロット	×	11800
サイバーリップ	8800	6800
サッカーブロール	14800	10800
サムライスピリッツ	18980	15800
ジョイジョイキッド	×	9800
ザ・スーパースパイ	×	9800
スーパーバレー94　春予定	TEL	×
ズバババ!　春予定	TEL	×
スラッシュラリー	9980	9400
戦国伝承	7980	7800
戦国伝承　2	×	15800
得点王	×	17800
得点王　2　春予定	TEL	×
トッププレイヤーズゴルフ	9980	9800
トップハンター　春予定	TEL	×
ナム　1975	9980	9400
2020スーパーベースボール	9980	9400
ニンジャコンバット	×	9800
ニンジャコマンドー	×	19800
バーニングファイト	10800	8800
バカ殿様麻雀漫遊記	×	14800
ビューポイント	×	24800
ファイターズヒストリー春予定	TEL	×
ファイヤースープレックス	14800	7800
フットボールフレンジー	11980	11800
フライングパワーディスク　春予定	TEL	×
ベースボールスターズ	×	7800
ベースボールスターズ　2	×	16800
麻雀狂列伝	×	10800
マジシャンロード	×	7800
みなさんのおかげさまです	×	12800
ミューティション・ネイション	7980	7800
ミラクルアドベンチャー	18980	16800
ライディングヒーロー	11800	9800
ラギ	×	9800
ラストリゾート	×	15800
リーグボウリング	12800	9800
龍虎の拳	×	9800
龍虎の拳　2	22980	22800
ロボアーミー	7980	7400
ワールドヒーローズ	9980	6800
ワールドヒーローズ　2	×	5800
ワールドヒーローズ 2JET 178M 春予定	TEL	×
コントローラー	5480	3800
麻雀コントローラー	×	1800
ファイティングスティックNEO	6480	4800
AVコード	1200	600
RFコンバーター	1980	800
RGBケーブル	2200	1200
旧型ACアダプター	3480	2800
新型ACアダプター	3480	2800
メモリーカード	2980	2200

3DO

タイトル	新品	中古
ウルトラマンパワード3月	7980	×
京都鞍馬山荘殺人事件3月	11980	×
チキチキマシン猛レース3月	7980	×
武（タケル）	8980	×
ファイアボール	7480	×
ペブルビーチの波涛	8980	×
ライフステージ	7980	×

レーザーアクティブ

タイトル	新品	中古
I　WILL　(MLD)	4980	3800
悪魔の審判　(LDR)	4980	3800
ヴァーチャルカメラマン(MLD)	8980	6800
ヴァジュラ(LDR)	8980	6800
エンジェルメイト(LDR)	8980	6800
クイズエコノザウルス(LDR)	4980	3800
ザグレートピラミッド(MLD)	4980	3800
スペースバーサーカー（MLD）	8980	6800
3Dミュージアム(MLD)	10980	7800
ドラドラ・パラダイス(LDR)	8980	6800
トライアッドストーン(MLD)3月	8980	6800
ハイローラーバトル(MLD)	8980	6800
ピラミッドパトロール(MLD)	8980	6800
マンハッタンレクイエム(LDR)	8980	6800
ロケットコースター(MLD)	8980	6800
S-1用延長コード1.5m	1500	×
N-1用延長コード1.8m	1500	×

海外版ソフト

タイトル	新品	中古
（SF海外）		
スーパーアダプター	2980	×
スーパーバトルタンク2	7980	×
ゾンビ	7980	×
モータルコンバット	7980	×
ピットファイター	4980	×
ロボコップVSターミネイター	7980	×
（MD海外版）		
メガ・キー	2980	×
ソニック3	7980	×
モータルコンバット	8980	×
レースドライビン	6980	×
F-117ナイトストーム	6980	×
ロータス　2	6980	×
（3DO海外）		
サンディエゴズーアニマルズ	5980	×
ステラー7ドラキソンズリベンジ	8980	×
ドラゴンズレア	8980	×
トータルエクリプス	8980	×
ナイトトラップ	8980	×
20センチュリーアルマナック	5980	×
バトルチェス	8980	×
ファティベアーズバースデー	8980	×
レミングス	8980	×
（ジャガー）		
クレセントギャラクシー	6980	×
ディノデューズ	6980	×
ライデン	6980	×

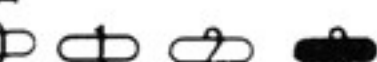
〒431-31 静岡県
浜松市笠井町32-1
エマーソン 年中無休 通販部係

☎053-433-9900 受付時間（AM11：00～PM8：00）
FAX053-435-5454 FAXでも受付けています　現金書留でも受付けします

※「エマーソン通信」の定期購読（月1回）希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい。（年3,000円）

各種ゲームソフト・本体　高価買取り中
コミック本・攻略本・ミュージックCDも買取ります

アンケートハガキの書き方1-2-3（ワン ツー スリー）

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。
マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。
ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
（例1）
年齢12歳の場合
（例2）
MDソフトの所有本数は？
31本の場合
❶ 性別 ①男性 ②女性

※**❷ 年齢**

❸ 学校・職業
①小学生 ②中学生 ③高校・高専生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪自営業 ⑫公務員 ⑬アルバイト ⑭主婦 ⑮その他

※**❹ MDソフトの所有本数は？（100本以上は99をマークしてください）**

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）
①ファミコン通信 ②月刊ファミコン通信 ③Vジャンプ ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤GAME ON! ⑥覇王 ⑦メガドライブFAN ⑧Theスーパーファミコン ⑨ゲームウォーカー ⑩LOGIN ⑪HIPPON SUPER ⑫ゲーメスト ⑬ゲーム遊 ⑭ゲームボーイ ⑮BEメガだけ

❻ 本誌で面白かった記事を5つまで以下からあげてください。
❼ 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。
①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④NEWS&INFORMATION
⑤BE MEGA RACING FREAK
⑥THE SCENE OF J.LEAGUE
⑦BEメガCM探偵団
⑧特報 ジェネシス・スーパー32X
⑨特報 SATURN
⑩特報 シャイニング・フォースCD
⑪特報 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
⑫特報 ハイブリッドフロント
⑬特報 スターウォーズ レベル・アサルト
⑭特報 ラングリッサー
⑮新作スクランブル
⑯ドラゴンボールZ
⑰アウトランナーズ
⑱ダイナマイト ヘッディー
⑲AM二研Express
⑳の一コネ新聞
㉑ぴーぷるランド
㉒遊星セガSTADIUM
㉓トレジャー ファクトリー
㉔コナミのおへや
㉕ソニック通信
㉖サードパーティーやりたい放題
㉗バ王
㉘マルチメディア宣言
㉙ジャムおじさんの亀の甲より年の功
㉚くぎづけ！ゲーム体験記
㉛F-117ステルス
㉜餓狼伝説2
㉝ラグナセンティ
㉞NBA JAM
㉟ベア・ナックルIII
㊱タントア～ル
㊲FIFAインターナショナルサッカー
㊳特集 春だ！ 飛び出せゲームギア
㊴LUNAR ETERNAL BLUE
㊵うる星やつら
㊶ダンジョンマスターII
㊷ぽっぷるメイル
㊸ドラゴンズ・レア
㊹アイ・オブ・ザ・ビホルダー
㊺バトルファンタジー
㊻仮面ライダーZO
㊼爆伝～アンバランスゾーン～
㊽信長の野望 覇王伝
㊾レーザーアクティブ ライブラリー
㊿BEメガ裏技リーグ
(51)サンダーバーズ ARE GO！ GO！
(52)OH！ NEOGEO
(53)綴じ込み付録 F1 HEAVENLY SYMPHONY

❽ あなたが個人的に利用している情報メディアにマークしてください。（いくつでも）
①衛生放送（BS、CS）
②ケーブルテレビ
③ワイドビジョン
④ファクシミリ
⑤ポケットベル
⑥携帯電話
⑦パソコン通信
⑧電子手帳
⑨レーザーディスク
⑩MD（ミニディスク）

❾ あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）。
①メガドライブ（2を含む）
②MEGA-CD（2を含む）
③TERADRIVE
④WONDERMEGA
⑤WONDERMEGA RG-M2
⑥レーザーアクティブ
⑦ゲームギア
⑧ファミコン
⑨スーパーファミコン
⑩ゲームボーイ
⑪PCエンジンシリーズ
⑫NEOGEO
⑬R・E・A・L（3DO）
⑭X68000
⑮FM TOWNS（マーティーを含む）
⑯PC-9801シリーズ
⑰マッキントッシュ
⑱その他

❿ これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から3つまで選んで答えてください）。
①アウトランナーズ
②アフターハルマゲドン外伝エクリプス
③イース・マスクオブザサン
④インディ・ジョーンズ
⑤ウインブルドン
⑥F1（仮）
⑦FIFAインターナショナルサッカー
⑧F-117ステルス
⑨NBA プロバスケットボール'94
⑩エイリアン3
⑪仮面ライダーZO
⑫餓狼伝説2
⑬グレーテストヘビーウエイツ
⑭サージングオーラ
⑮ザ・ストリート・バスケットボールジャミット
⑯シスターソニック
⑰シャドウラン
⑱スーパーブランディッシュ
⑲新創世記 ラグナセンティ
⑳ジェームスボンドIII
㉑ジョー・モンタナ フットボール
㉒シャイニング・フォースCD
㉓シャドー・オブ・ザ・ビースト2
㉔SPARK（仮）
㉕スーパー大戦略3
㉖スターウォーズ レベル・アサルト
㉗ズールのゆめぼうけん
㉘ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
㉙ダイナマイト ヘッディー
㉚大封神伝
㉛チャンピオンズワールドクラスサッカー
㉜沈黙の艦隊
㉝テクノ・クラッシュ
㉞電忍アレスタ2
㉟ノスタルジアII PRESENCE
㊱ロードモナーク
㊲ハイブリッドフロント
㊳ドラゴンズ・レア
㊴パノラマコットン
㊵パワードリフト
㊶パワーモンガー
㊷美少女戦士セーラームーン
㊸ポップンランド
㊹マルチプレーベースボール
㊺夢幻の如く
㊻モータルコンバット完全版
㊼モータルコンバット完全版（CD）
㊽ラングリッサーII
㊾LUNAR ETERNAL BLUE
㊿ロードス島戦記～英雄伝説～
(51)ローリングサンダー3
(52)ロボコップVSターミネーター
(53)WWF RAGE IN THE CAGE
(54)大航海時代II
(55)チャックロックII

3月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
北海道・山内憲志、愛媛県・清水義広、長野県・長谷川昭雄
神奈川県・松本直紀、熊本県・川島学
千葉県・青木和則、福井県・田中伸、三重県・橋本有紀子
埼玉県・村上孝明、大阪府・細谷卓也
東京都・森芳郎、東京都・三浦大輔、鳥取県・佐藤綾子
青森県・吉井宏、京都府・荒木智子
栃木県・鈴木純一、福岡県・横山康平、大分県・阿部愛
山形県・佐藤義博、神奈川県・木村大輔
大阪府・加藤美穂、山口県・本田良平、徳島県・伊藤修
佐賀県・太田研、千葉県・寺田昌代
兵庫県・佐々木裕、秋田県・安田朋代、新潟県・細川亮
三重県・原田淳二、長崎県・堀口和子

②お好みゲームギアソフト（5名）
福岡県・山中由貴、東京都・池田直子、岡山県・小原達夫
茨城県・渡辺敬子、島根県・浅野直人

③セガコードレスパッドセット（3名）
富山県・近藤哲也、大阪府・三沢浩平、高知県・川上高志

④セガ・ソニックカレンダー（5名）
石川県・安藤淳子、沖縄県・飯島誠、兵庫県・筒井英之
岡山県・足立典夫、愛知県・平康弘

⑤「ソニック」ステッカー（10名）
福岡県・真田善行、埼玉県・小林悟、埼玉県・渡辺幹継
愛知県・竹川利洋、東京都・土屋博司
広島県・戸谷公夫、山口県・白井雅彦、愛知県・小島英靖
宮城県・三神竜、京都府・糸川裕康

⑥「マイクロコズム」体験版（5名）
福島県・相場諒太郎、岡山県・利武利久、山口県・山崎峰光
滋賀県・小川大策、島根県・開藤文雄

⑦松田樹利亜&CORVETTTESテレカ（5名）
宮城県・高橋洋平、東京都・吉村功二、鹿児島県・藤田宏
宮崎県・野村宏江、静岡県・岡野博之

BE-MEGA HOT MENU PART2

BEメガホットメニュー

F-117ステルス ～オペレーション:ナイトストーム～

ねえねえ、スッテる? スッテルッス!!

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

●EAビクター
●5月27日発売
●9,800円
●16M
●SLG

闇の名機F-117を君の手で飛ばせ!!

湾岸戦争の時、上空からピンポイント爆撃をしてみごと命中した映像を見た記憶があるかな。それが、このゲームの自機にもなっている爆撃機F-117からの映像だったんだ。F-117とは、レーダーに機影が映らず、しかも夜間でも赤外線により正確な爆撃ができる最新鋭爆撃機ステルスのこと。家にいながら、ステルス飛行を体験できるってわけだ。ゲームシステムは、「LHXアタックチョッパー」と同じなので安心して遊べるぞ!

キャンペーンモードは熱い!!

ゲームは、なんでもフリーの「アーケードモード」と司令部からの作戦任務を遂行していく「キャンペーン」の2つのモードがある。ここでは「キャンペーン」の一部を紹介する。

闇へのピクニック

夜間の爆撃は、施設の上空へ侵入し、ミサイル誘導画面に切り替えて目標物に狙いを定める。ミサイルならそのまま操作し、爆弾だったら目標物をロックしておこう。

まずは、君のチーム名とコードネームを選択。ゲーム中、君はレジースーザンのシャークさんになるわけ。通信で呼ばれるとカッチョ。

1982年。まずは、機体の性能を実証するのだ。目標物は目の前。まず機体の操作と誘導をマスター。

訓練に訓練を重ね、やっと終了。次はいよいよ実戦へと突入する。オアソビは終わったぜ。さぁピクニックへ出かけるか!

実戦の最初は、パナマへの爆撃。ミッションは順調に進んだが、そこへ突如Migの機影が。ここには敵機がいないはずなのに、なぜだ!?

そのMigから通信。くそ、バカにしやがって! 撤退だ! しかし、ヤツとはまた出会うような気がするぜ。

メーカーさんからひとこと

電波を吸収する表面の特殊塗装と、極端に凹凸の少ないデザインにより、この爆撃機はレーダー上では野球のボールほどの大きさにしか見えません。その最新鋭爆撃機が、何と9,800円(税別)で君のもの!(そりゃ安いわ)

餓狼伝説2 新たなる闘い

メガドラオリジナルモードも満載よ

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

●タカラ
●6月24日発売
●9,800円
●ACT
●24M

パオパオカフェのタン氏とマスター・リチャード

いつになく熱い梅雨が来る!!

巷ではNEO・GEOの最新作「餓狼伝説スペシャル」を始め、大人気の「餓狼」シリーズだが、メガドラにもついに「2」が登場する。

しかもその内容は、単なる移植ではなく、メガドラオリジナルの要素が満載なのだ。まずは技の速さ。本来NEO・GEO版の「2」は連続技が出しにくかったのだが、メガドラ版では技にキャンセルをかけることができ、連続技がバンバン出せるのだ。この他、3段階のスピード調節や、オリジナルのサバイバルモードがついた他、音声もNEO・GEO版と同じくすべて入っているのだ（しかもかなりクリアな音質！）。ちょっと移植は遅かったけど、これならファンも納得の1本になりそうだぞ。

色数は少なくとも、その完成度は高い。「スペシャル」ライクな操作感覚にホレ込むことマチガイなしなのだ。

スピード調節もオッケイ！

テリーとジョーの対決だ！写真じゃ伝わらないのが残念だが、スピード調整で動きが速くなっているのだ。

オラ!! さけべ!!

声もちゃんと入っている。クラウザーも喋るし、超必殺技も叫ぶ。某「○○プラス」みたいにカゼ声じゃないぞ！

オリジナルモードの勝ち抜き戦が嵐を呼ぶぜ！

メガドラオリジナルの「サバイバルマッチ」は、5人のキャラを選んで連続して戦っていくモードだ。もちろん2Pも可能だし、COMと戦うこともできる。三闘士も使える!?

まずは戦う5人のキャラと順番を決める。君なら、どういうメンバーにするか？決まったら、スタートだ！

まず1人
1人目を突破。でも体力が少ない。この体力のまま2人目へ突入だ。大丈夫か？

そして2人目
体力が少ないので、スタートしてイキナリ超必殺技が出せるぞ。燃えに燃えろ！

3人目も!!
なんとか2人目を倒し、ついに3人目へ。体力はわずかしかないが超を出せば。

ヤバイけど強い!!

餓狼シリーズ独特の2ラインバトルに燃えまくれ!!

「餓狼伝説」といえば、ライン攻撃が有名だ。これは、手前と奥の2つの足場を行き来し、奇襲や必殺技などから逃げられるこのシリーズならではのシステムだ。これがあるからこそ「餓狼伝説」は他の格闘ゲームにない戦略性があるのだ。深いぜ！

2ライン移動をせよ！

6Bパッドなら、ライン移動ボタン1つで移動できるぞ。これが移動後。

この状態でキックかパンチを押すと、攻撃体制で戻ってくるのだ。強え。

or

十字キーとボタンで、遠くの間合いに行くこともできる。体勢を立てなおそう。

ラインアタック!!

向こうの足場へ飛ばすラインアタックが、6Bパッドならボタン1つでできる。

三闘士のステージなどは、向こうの足場がなく、ライン移動ができない。向こう側には、ダメージを受けるアトラクションがあるからだ。そこでラインアタックを食らうと、ダメージを受けて戻ってくる。イテェぞ！

十字キーだけを下に入れれば、その場から地上を転がって戻ってくる。この3つのライン移動を有効に使って戦うのが「餓狼伝説」の醍醐味！

完全再現されたキャラ別必殺技を紹介だ!

各キャラの動きがどれほど完全移植されているかをみんなに理解してもらうために、必殺技をすべて集めてみたぞ。超必殺技はもちろん、各キャラの特徴も書いておいたから、「餓狼伝説」が初めての人も、これを見てどのキャラを使うか発売までに決めておこうぜ。

TERRY テリー・ボガード

弟アンディとともに、謎の格闘大会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」へ挑む。マーシャルアーツとケンカ殺法を得意とする。超必殺技パワーゲイザーが圧巻だ。

ANDY アンディ・ボガード

兄よりもひとまわり小さい体を補うため、骨法を会得した努力家。今まで日本で精神鍛錬の荒行をしていたが、「キング・オブ・ザ・ファイターズ」の招待状を受け取り、立ち上がる。

JOE 東 丈

最後の闘い(前作)の後、タイにもどり、ムエタイ界に復帰。またたく間にチャンピオンとなり、無敗伝説を更新中だ。ボガード兄弟とは熱い友情で結ばれている主役級の1人。超必殺技スクリューアッパーを武器に、戦いに挑む。

KIM キム・カッファン

テコンドーこそが世界最強の武術と信じ、韓国格闘界を代表して大会へ参加をする。しかし、闘いから離れれば、美しい妻とかわいい(!?)2人の子供を持つ父親でもある。

MAI 不知火 舞

代々伝わる忍術を伝承した〝くの一〟として、その成果を試すために大会に参加する。ちなみに、彼の祖父はアンディの骨法の師でもある。過激なポーズと華麗なスピードで敵を翻弄するさまは、まさに女王様?

BEAR ビッグ・ベア

前作で敵だったヒールプロレスラー、ライデンがマスクを取ってベビーフェイスに転向。以後、子供達に大人気となった。そのパワーは、今大会屈指と噂されている。

JUBEI 山田十平衛

大会に優勝し、世界中のギャルにモテたいがために出場するという、ちょっとエッチな老人。本来の姿は、柔道家「鬼の十平衛」として、伝説となっている最強ジジイだ。

CHENG チン・シンザン

お金をこよなく愛する中年オヤジ。疲れることがキライで、練習もしないらしいが、その体から繰り出す太極拳は恐ろしく強い。優勝したら、名を世界に広めて世界一儲かる道場を開くらしい。香港では有数の資産家でもあり、海上レストランなども経営している。

次号は三闘士も…

これで全8キャラを紹介したが、まだ三闘士とクラウザーがいるよね。次回では、いよいよ彼らの必殺技を紹介するぞ。もう知ってるって!? まぁまぁメガドラ版は初登場だからね。まだまだお楽しみはあるぞ?

メーカーさんからひとこと

「ひと味違った『餓狼2』」っていうのが、今回のゲーム作りの基本でした。すでに様々な家庭用機に移植された「餓狼2」ですが、また別の遊び方、攻略ができればいいな! と思っております。メガドラユーザーのみなさん、感想をドンドン送ってください!

新創世記ラグナセンティ

システム、演出、すべて凝ってるぞ

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

●セガ
●6月17日発売
●価格未定
●A・RPG
●16M+B・B

またまたガウ・エンタテインメントがやってくれました!

メガドライブのハード的限界を越えるプログラム技術で、昨年好評を博した「エクスランザー」。このゲームで、高い技術力をアピールしたネクステック社(旧名ガウ・エンタテインメント)が、またまたすごいゲームを市場に送り込んできた。その名は「新創世記ラグナセンティ」。画面がスーファミのゲームみたいと感じる人もいると思うが、ゲームシステムの話はとりあえず置いといて、スーファミっぽい色使いはネクステックの技術力によるものだ。メガドラは、スーファミなどに比べて表示できる色数がかなり少ない。それをプログラムで解消した結果、メガドラらしからぬカラフルさになったわけだ。

とにかくカラフルでキレイな画面。「エクスランザー」での技術はここにも生かされている。

システムのカギを握る動物達

「ラグナセンティ」の特徴の1つは、言うまでもなくそのプログラム技術の高さだ。しかしゲームシステムにも、他のゲームには見られない、新しい要素を含んでいる。なかでも動物を用いたシステムは斬新だ。

トリニティ・システムは、動物にアイテムやオプション、キャラや武器の成長といった要素を与えている。

動物達は同時に2体まで呼び出すことができ、その組み合わせで特殊な力を発揮することもあるぞ。

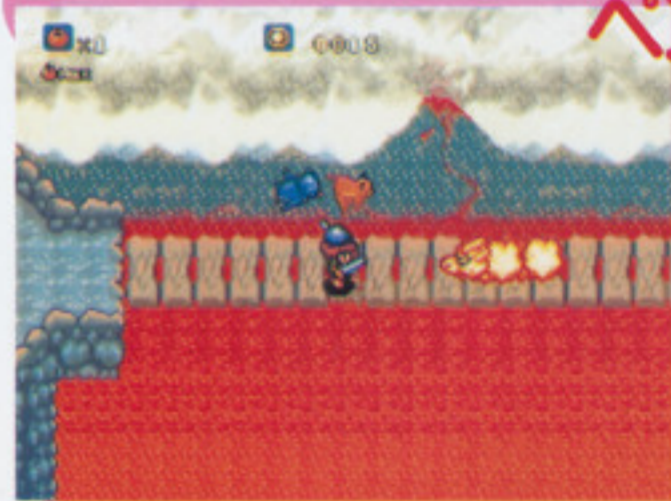
これはトリニティ・システムと呼ばれるもので、要するに動物達を仲間にして、有利に戦いを進めようというもの。とはいってもこのゲームはA・RPG。しかもどちらかというと、アクション性のほうが強いのに、パーティー制? と不思議に思う人もいるかもしれない。仲間になった動物は、いつでも戦いに参加させることが可能。パーティーに加えると、動物はシューティングゲームのオプションのごとく主人公の後をついて来る。動物達にはいろいろな効果があり、あるものは攻撃力を増し、あるものはスピードを増す、といったぐあいだ。もちろん動物達との出会いもストーリーに密接に絡んでくる。しかも動物は同時に2体まで呼び出すことができるぞ。

オプション動物大集合!

犬

主人公の家で飼っていた愛犬。飛びかかり、敵の動きを止める。

ペンギン

氷の魔法を使える。炎や溶岩系の敵には有効だが、それ以外は?

ライオン

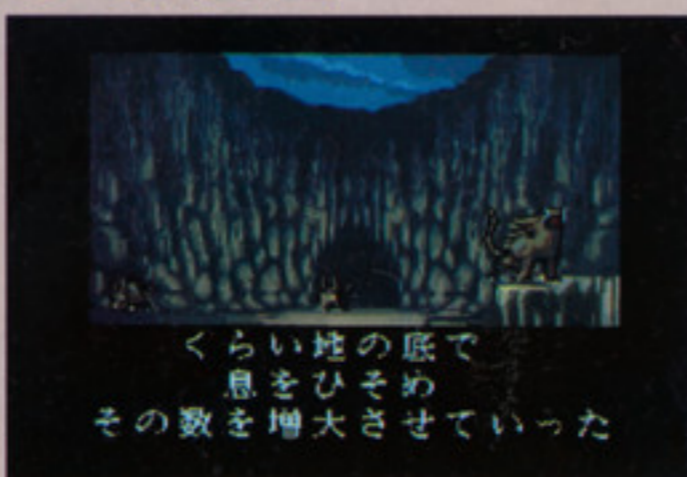
炎の魔法を使える。主人公の戦闘力を、大幅にアップしてくれる。

チーター

主人公の移動スピードを、かなり上げてくれる。行動範囲が広がる。

~PROLOGUE~

主人公の少年は、勇者を志して日夜修行に励む、ごく普通でどこにでもいる男の子。ある日少年は、街で開かれた占い屋を見たことをきっかけに、人間と会話ができなくなってしまう。ところがその代わり、動物達と話ができるようになった。

オープニングで「ラグナセンティ」の世界の成り立ちに関するデモ・グラフィックが流れていく。

暗い地のそこにうごめくもの達は、やがてモンスターと呼ばれる存在になる。それらが今また……。

少年は、占い師の後を追えば元の自分に戻れることを信じて、旅に出ることを決心する。少年の家で飼っていた愛犬を始め、いろいろな動物が少年を助けてくれる。動物達とさまざまな経験をともにするうち、少年はしだいに人間以外の生き物の尊さを知るようになっていった……。

序盤戦の舞台となるのはこんな場所!

「ラグナセンティ」は基本的にアクションゲームだ。戦闘、移動ともにアクション感覚で操作する。しかしそれはある地域内での話で、地域間の移動はアクション制ではない。

街などを出ると自分が入る場所を中心とした広域マップが表示される。このマップ画面に現在主人公が進める場所が矢印表示される。自分が進みたい場所を選ぶだけで希望する地域に到着することができる。むだに広いフィールドを歩き回らなくてすむってわけだね。

街の外に出ると、画面は一変してデフォルメされたマップ画面になる。進める場所には、矢印が伸びているぞ。

最初の街では、たくさんの人の話を聞くことがもっとも重要だ。やっぱりＲＰＧの鉄則は守らないとね。

ソレイユの街

ここはソレイユの街。もちろん主人公も、ソレイユの街に住んでいる。ゲームは、主人公の誕生会が開かれているシーンからスタートする。まずは母親や集まってくれた友達に、いろいろ話しかけてみよう。ソレイユの街には、14歳の誕生日に剣を取り、王様に報告をする風習があるらしい。今日、14歳の誕生日を迎えた主人公も例外ではなく、母親から剣を受け取ると、王様のいるお城へと向かった。

王様は主人公の少年に励ましの声をかけると、ラフレシア訓練場に入れるように手続きをすませてくれる。最初の目的は、ラフレシア訓練場に行き、そこで3枚のメダルを集めることだ。金、銀、銅と3種類あるメダルをすべて集めれば、王様が聖なる剣をくれるらしい。つまり聖なる剣は、訓練場の卒業証書のようなものなのだ。

お城の他にも、ソレイユの街には多くの人と多くの動物がいる。例えば主人公の幼なじみであるアリスは、教会でお祈りをささげているし、牛やニワトリといった動物も多くいる。さらに主人公の家では、かわいい犬を飼っている。「太るのでエサをあげないでください」と書かれた看板がいい。

ソレイユの街の隣には、かなり大きな広場がある。ちょうど今、いろいろなお店が開いているところで、人魚を見られる見せ物小屋(?)や、よく当たると評判の占い屋などがある。しかししばらくの間は、占い屋はお休みになっている。ある条件を満たせば、再び占い屋が開かれるようになるので、気長に待とう。

ソレイユの町の広場にやってきたお店の数々。冒頭のクエストの鍵となる。なんとなく怪しげな店ばかりみたい。

お城の地下室には、なんとモンスター用の牢獄がある。なんでも研究のため、生きたままのモンスターが必要なのだそうだ。

主人公の少年は、14歳の誕生日を迎えた。剣ももらい、訓練場にも入れるようになり、気分はすっかり大人ってところだよね。

ラフレシア訓練場

王様の許可を得ていれば、ラフレシア訓練場に入れる。この訓練場には、腕に合わせた3つの訓練メニューが用意されている。

最初は一番簡単な、初級コースから挑戦してみよう。後半にさがしているメダルが、1個落ちているぞ。ちなみに中級コースではジャンプ能力が、上級コースではダッシュジャンプ能力が必要だ。

訓練場の入口付近には、剣の名人が住んでいる家がある。しかも彼は、剣飛ばしの技を教えてくれる。ただしコイン20枚必要だけどね。

アネモネ海岸

ダリア渓谷のある場所でジャンプをマスターすると、アネモネ海岸に進めるようになる。ジャンプ修得のためには、愛犬を仲間にしておく必要があるぞ。

この海岸にはヒトデやヤドカリのような敵がいるが、なにより驚くのが主人公が歩いた後に、足跡が残ること。とんでもなく凝った演出だ。

歩いた後、足跡が残るのが気持ちいい。ただしはしゃぎまわっていると、落とし穴にハマっちゃうぞ。

ダリア渓谷

東にあるダリア渓谷は、数多くのモンスターが登場する危険な場所として知られている。しかしこの場所を越えることができれば、さらにいろいろな場所に進めることも確か。がんばって突破しよう。

またこの渓谷では、小さな扉が目につく。この扉、剣で攻撃すると水が流れてくる。その水に入れば、今まで進めなかった場所に行くことも可能だ。こうすることで、ボスとも戦えるぞ。

水を使わないと行けない場所に、ボスはひそんでいる。自分のアタマを叩き、周囲に星をちりばめさせるヘンなやつだ。

まだまだ物語は続くぞ

この先にも、いろいろなエリアが待っている。ここまでのエリアを見ただけでわかると思うが、「ラグナセンティ」はやたらと演出に凝っている。この手のゲームが好きな人には、たまらない1本になることは、まず間違いない。

また仲間になる動物達も、ストーリーが進むにつれ、続々と登場する。彼らとの出会いやその使い方がこのゲームも楽しみの1つだ。続報を期待して待っていてくれ。

ジャンプをマスターすると、行動範囲がイッキに広がる。いろいろ歩いてみよう。

仲間の能力をうまく使い、戦いを有利に進めることが、このゲームのコツになる。動物の種類もかなり豊富だ。

NBA JAM

大統領や開発スタッフまで登場して大暴れ

完成度ゲージ 100% 4人同時対戦あり

●アクレイムジャパン
●4月29日発売
●8,800円
●SPT
●16M+EB*

"普通"じゃない2on2で白熱バトル!

パワフルなNBAプレイヤー達が、アクロバティックなゲームを繰り広げるメイド・イン・USAの2ON2バスケゲーム「NBA JAM」。今回は発売直前ということなので、基本的な操作方法とテクニック、そしてこのゲームに登場する総勢54人のNBAの選手達を紹介しよう。さらに、普通にプレイしても出てこないスペシャルプレイヤーの情報も特別に公開してしまうぞ。

これがスーパーダンクだ!

ターボボタンを押すと繰り出すことができるスーパーダンク。こんなに高く飛べるなんてさすがはNBA選手!?

ゲーム開始直後のジャンプボール。普通はこんなに跳ばないって。

ファイアシュート! ボードがクラッシュ!

3連続シュートで炎のシュートが撃てる。

ゴールボードをブッ壊すようなシュートもできる。いきなりだから驚くぞ。

楽しむのならやっぱり多人数プレイが熱いぜ!

このゲームでは基本的に自分が受け持つプレイヤー以外は操作できない。CPUが受け持つ選手は、なかなか自分の思ったように動いてくれない。そんな時には多人数プレイがオススメ。仲間とコンビを組めば思いどおりのプレイができるぞ。

4人プレイはお互いの息を合わせてプレイ。

みんなでワイワイ楽しもうじゃないか。

操作はカンタン、豪快なダンクを決めよう

B・ターボ：短く押せばディフェンスを蹴散らし、押したままなら速くドリブル。

A・シュート：場所によってシュートのスタイルが変わる。ターボダンクは大迫力!

C・パス：パスを送る。Aボタンでジャンプパスも可能。ターボパスもできる。

⬅オフェンスの場合

攻撃側はAでシュート、Cでパスが基本。ターボボタンを押しておけば速いドリブルも可能。ターボを押したままシュートするとスーパーダンクになるぞ。

ディフェンスの場合➡

防御側はAでブロック、Cでスティール。ターボは選手が速く走り、押しながらスティールすると相手の選手をぶっとばすことができる。

A・ブロック：高いシュートなどをブロック。ターボと併用でスーパーブロック。

C・スティール：相手のボールを奪う。ターボスティールは相手をふっ飛ばすぞ。

B・ターボ：押したままなら選手を普通より速く走らせることができる。

※EB=バッテリーを使用しないバックアップシステム

現実ばなれしたプレイをするNBAの54人

WEST

ゴールデンステイト・ウォリアーズ
どちらの選手もダンクは弱い。ハダウェイのスピードとテクが頼り。

L.A.クリッパーズ
2選手とも平均的なパラメータをもつ。バランスがいいチームだ。

L.A.レイカーズ
ウォージーのダンクが目立つだけ。マジックの抜けた穴は大きい。

フェニックス・サンズ
残念ながらバークレイはいないが、マーリーのダンク力に期待。

ポートランド・トレイルブレイザーズ
ドレクスラーのダンクとポーターのテク。バランスのいいチーム。

シアトル・スーパーソニックス
ショーン・ケンプのダンクパワーで他を圧倒できるチームだ。

サクラメント・キングス
リッチモンドはかなり強力な選手。ティスデイルも悪くない選手だ。

ダラス・マーベリックス
テクニックとディフェンス力の非常に高い防御主体のチームである。

デンバー・ナゲッツ
ムトンボ、エリスともにダンクパワーに長けている。なかなか強力。

ヒューストン・ロケッツ
オラジュワンのダンクとディフェンス力が素晴らしいぞ。

ミネソタ・ティンバーウルブズ
2人ともソツのない力を持っているバランス重視のチームだ。

サンアントニオ・スパーズ
デビッド・ロビンソンはテクニック以外はほぼ完璧の強力な選手だ。

ユタ・ジャズ
速さのストックトン、ダンクのマローン。お互いの力をまかなえる。

EAST

アトランタ・ホークス
“スペース・スペクタクル”ウィルキンスのダンクパワーが魅力だ。

シャーロット・ホーネッツ
ジョンソンはディフェンス以外はほとんど完璧のパラメータをもつ。

シカゴ・ブルズ
ピッペンは全選手中最も優れたパラメータの選手だ。強力チーム。

クリーブランド・キャバリアーズ
プライスのテクが素晴らしい。ドウティーのダンクもなかなか。

デトロイト・ピストンズ
2人ともダンクパワーはほとんどゼロ。速さが主体のチーム。

インディアナ・ペイサーズ
どちらもわりと普通の選手。オールラウンドに戦えるがちょっと地味。

ミルウォーキー・バックス
“ブルー”エドワーズのスピードとダンク力が割と高い。

ボストン・セルティックス
パリッシュのディフェンス、ブラウンのテクで試合のペースをつかめ。

マイアミ・ヒート
マイナーのダンク&ディフェンスが心強い。サイカリーの技術も○。

ニュージャージー・ネッツ
2選手の長所で互いの欠点を補えれば、悪くないチームである。

N.Y.ニッカーボッカーズ
ユーイングの攻撃、防御力は最高だ。完全に攻撃主体のチーム。

オークランド・マジック
アンダゾンのダンク、スカイルスの3Pとシュート力に優れている。

フィラデルフィア・セブンティシクサーズ
両選手ともにダンクは弱いが、スピードと3Pシュートに優れる。

ワシントン・ブレッツ
スピードの値が平均以上の中堅チーム。グラントのダンクもグッド。

メーカーさんからひとこと

「えぬ〜びぃ〜え〜じゅあ〜むむむ」とテレビCMでおなじみのゲームがもうすぐ君の家で楽しめるぞ！　バシバシダンクシュートを決めてグランドチャンピオンを目指しガンバリンチョ！　2時間ぐらいゲームをしたら、必ず休息をとりましょう！（乱視ぎみのMIGHT）

アメリカの著名人でNBA JAMをPLAY!?

実はこのゲームには、上で紹介した選手以外に、12名の選手が登録されていた。その選手達とは、アメリカの正・副大統領、ファンクミュージシャン、フットボールプレイヤー、それにアクレイム社の開発スタッフ達もいる。自分達まで登場させる遊び心には感服（かんぷく）だ。どうやらパスワード画面でアレしてコレすると使えるらしいので、楽しんでみてね。

ホワイトハウスチーム（EAST）に勝負を挑むアクレイム開発スタッフ（WEST）。細川さんもタジタジの大統領ファイアダンク！

こっちはゴア副大統領。こんなことしても笑って許してくれるのかなあ？

ご存知クリントン大統領。この人が入ったなら他のどのチームも勝てないな。

フットボール選手、ウオーレン・ムーン。ヒューストン・オイラーズのQBだ。

ベア・ナックルⅢ

何が起こるかわからないこのゲーム

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●セガ
●発売中
●7,800円
●24M
●ACT

殴って走って転がることができるこのゲーム、健康的だとは思わないかい？

"あのキャラ"がすること全部教えます

キミはもうプレイしたか？　メガドラ格闘アクションの本命「ベア・ナックル」シリーズの最新作は、テンポの良さが信条のゴキゲンなゲームソフトだ。プレイのしかたによって最終ステージが変わるマルチ・エンディングシステム、キャッチーとは言い難いが、今までのそれとは一線を画する、古代&川島の意外性たっぷりのサウンドもポイント高いぞ。

今回は、4人＋αのプレイヤーキャラクターの技や特徴を、イッキに紹介していこう。すでにプレイした人も、今まで気がつかなかった情報もあるはずだ。

大技は、同じ方向へキーを素早く2回入れてからアタックボタンで繰り出せる。スコアが4万点を超えるごとに大技レベルが1段階上がり、攻撃範囲・攻撃時間がアップする（レベルは最高3段階。1ミスするごとにレベルダウンする）。また、それぞれのレベルの大技は、6Bパッドのコマンド入力によってすべて繰り出すことができる。1アクションで複数のヒット判定があり、必殺技のように体力を消費することもなく、連続使用できるのが強み。ただスキも結構大きいので、そのへんを注意しないと敵によけいなチャンスを与えてしまう。特にVSプレイでの乱用は禁物。

	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3
AXEL グランドアッパー	エクストラグランドアッパー X→→	グランドフック X↓→	グランドハリケーン X←↑→
BLAZE 飛翔双斬	超飛翔双斬 X→→	昇華双斬 X→↓	昇華双斬破 X↓→↑
SAMMY ダイナマイトヘッドバット	スーパーダイナマイトヘッドバット X→→	ローリングヘッドバット X→↓	ローリングヘッドバットサンダー X↑→←
ZAN バーニアタックル	マッハタックル X→→	マッハブースター X←↑	ハイパーブースター X↑←→

	得意武器① タイプA →→B	得意武器① タイプB →A	得意武器② →→B
AXEL 得意武器（刀 棒）	ライジングスラッシュ	ソードブラスト	パワーストライク
BLAZE 得意武器（ナイフ 刀）	彗星星斬	百華烈斬	気功剣
SAMMY 得意武器（棒 ナイフ）	ホームランアッパー	スピニングブラスター	人間ミサイル
ZAN 得意武器 なし	エナジーショット →→B or→A	ザンの武器の扱いかたは、ほかの3人とは違って実に特殊。武器を手にするとたちまちエネルギー体に変換し、その後地面に落としてしまうと2度と使えない。左に紹介したコマンドによって、武器の耐久力が許す限り、ボウリングの要領でエネルギー・ボールを発射することができる。振りかぶりの動作に多少時間がかかるが、遠距離からの牽制、援護としてかなり使える武器必殺技だ。	

武器には日本刀、ナイフや苦無手裏剣などの小刀タイプ、バットや角材などの棒タイプがある（変わり種として、投げると地上で爆発する手榴弾がある）。ザンを除く3人のキャラクターは、"振る・突く"以外の特殊な攻撃をできる武器を2タイプ持っている（それぞれの武器との対応は、表を参照）。武器にはそれぞれ耐久力があり、敵に攻撃がヒットするたびに減少し、0になると自動的に消える。種類は同じでも、耐久力はだいぶ個体差がある。新しい武器を発見したら、とりあえず手にしてみることを勧める。また、あまり武器必殺技にこだわると、逆に隙を作ることになる。いざという時にだけ使うように。

え、寝返りキャラがいるの!?

ゲーム開始時にセレクトできるプレイヤーズ・キャラクターは4人。ところがところが！　このソフトで操ることができるキャラクターは、あと3人いたのだ。プレイ中にある条件を満たすと、次のコンティニュー・プレイから選べるようになる。ASHは、倒した後にAボタンを押しっぱなしでデモに行く。SHIVAは倒した後にBボタンを押しっぱなしでデモに行く。この2人はコンティニュー後使える。VICKYはタイトル画面でBボタンと上を押しながらSTARTで最初から使えるぞ。

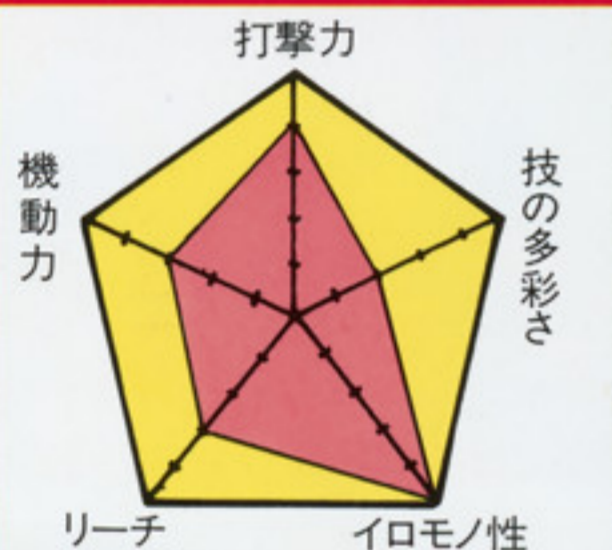
1度仲間になったキャラとの絆は、リセットボタンを押すか電源を切るまでつながっている。操作体系や移動系統に少々クセがあるが、いつものキャラに飽きたら彼らでプレイだ。

優れた格闘家同志は、拳で語り合うことができるという。はたして彼らが格闘家として優れているかは別として、後にひくような入魂の一撃で倒せば、相手も心を打たれて寝返えるかも。

アクセルへの愛が正義を目覚めさせたか!?
ASH

登場シーン:
ROUND 1 の埠頭（中ボス）

開発時のコードネーム「つかみ男」は伊達じゃない。体が大きいのでつかみの間合いが広く、また離脱しながらの投げは混戦時に威力を発揮する。難点と言えば、通常攻撃のリーチが短い、ジャンプ攻撃ができない、つかみ攻撃ができない（笑うアクションになる）……といったところか。

投げ技は豪快かつ珍妙。彼の"つかんじゃ投げ"攻撃は爽快。

縦軸ダッシュ移動は大跳躍。跳び上がりにためがあるのでチト不便。

何の役にも立たない笑いのアクション。でもついやっちゃう。ハハ。

性能評価

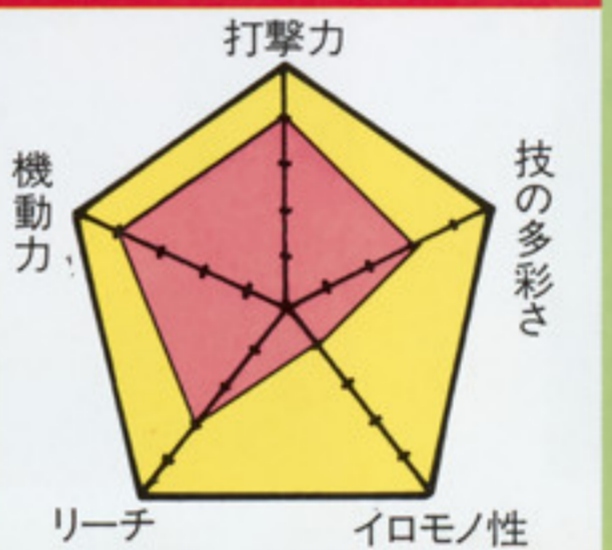
（打撃力／技の多彩さ／イロモノ性／リーチ／機動力）

Mr.Xの片腕が仲間になれば勝ったも同然?
SHIVA

登場シーン:
ROUND 1 の突堤（ボス）

前作から引き続き登場するヒール。その容貌と華麗な身のこなしから、ファンも結構多いとか。技はどれもスピーディーで、とくに必殺技の対空攻撃は、画面こそフラッシュしないものの、敵の懐で使うと効果的。"すべり"がないダッシュ技が唯一の弱点。必殺技でカバーせよ。

このキャラを操作したかった人には朗報。もう、すごいっスよ。

ダッシュはザンよろしくホバーリング移動。カッコイイーッ！

最終ステージでの戦いは、はたしてどーなるんでしょうか?

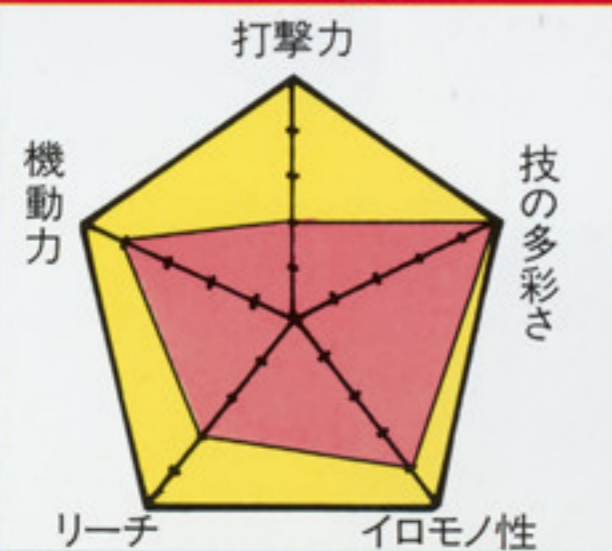
性能評価

（打撃力／技の多彩さ／イロモノ性／リーチ／機動力）

あんたは「わんぱくスキッピー」か!?
VICKY

登場シーン:
ROUND 2 のダウンタウン（中ボス）

とにかく攻撃が多彩。スタンダード・キャラにひけをとらぬ技の多さは、違和感なく受け入れることができる。ダッシュ攻撃の使い勝手のよさ、ジャンプキックのリーチの長さが特徴。投げ技がなく、少々パワー不足という気がしないでもないが、機動力不足で十分カバーできるはず。

オカマとかカンガルーとか、ある意味では革命的な試みだな。

出た、しっぽ竜巻旋風脚！　ヒット判定がバカみたいに多い。

何気ないしぐさがヒジョーに可愛い。特に立ち上がる瞬間が最高。

性能評価

（打撃力／技の多彩さ／イロモノ性／リーチ／機動力）

おまけ　よかったな、アダム

メーカー側から「ある重要な役どころで登場する」と予告された、シリーズ1の人気者アダム。前号ではステージ間デモでアクセル達を助けるなどと紹介したけど、じつはそれよりも重要な役――なんと1UPアイテムとしても登場していたのだ。なぜアダム？という気がしないでもないが、これで人気は一段と上がるに違いない!?

というように、「ベア・ナックルⅢ」は容量が増えたぶんだけ、ちゃんと技のパターンを増やしたり、敵でプレイできたりと有効利用している。しかし、24Mになったとしてもまだまだカットした演出やキャラクターは多かったとのこと。そういった開発者の欲が、新たなベアナシリーズへと引き継がれていくことを期待したい。せっかくここまで育った格闘アクションシリーズだからね。「ベア・ナックルⅣ」はサターンで登場するといいんだけど……。

タントア～ル

どのゲームでも４人で遊べるってのはえらい！

完成度ゲージ 100%　４人まで対戦可能

●セガ
●発売中
●7,800円
●ETC
●16M
●セガタップ対応

※第1回・BEメガライター対抗「タントア～ル」対戦大会～！

そろそろアーケード版「タントア～ル」が姿を見かけなくなりつつある昨今、ちょっとさびしい思いをしている人を安心させてくれるのが、このメガドライブ版「タントア～ル」だ。これからは、ご家庭でバッチリ楽しんでくれ。今回はオリジナル要素「４人対戦」の面白さを、ＢＥメガ主力ライター４人で伝えるとともに、全ゲームの紹介もしちゃうぞ。

セガの自社アーケードゲームのMD移植では、最も完成度が高いと呼び声の高い「タントア～ル」。でも、パズルものだったら当たり前か？

出場メンバーはこの４人！　誰が勝者となるか？

ロンドン小林

●ＢＥメガのＧＧページを主に担当。どんな場所でも３分以内で眠れる特技を持つ。●得意種目：「忍者どこじゃ」「けっこう毛だらけコケコッコ」など。●不得意種目：「スロットなブギにしてくれ」

作山軍曹

●通常のゲーム紹介記事を数多くこなすライター。第１回目の「バ王」では写りが怖かったが、実物は意外とさわやか？●得意種目：「わくわくロボット工場」など。●不得意種目：「ビリージュエル」

戸塚井一

●ぴーぷるランドの「メガドラMANIAさん」など、イラストを主に担当。最近ゆえあって名前を変更したとのこと。●得意種目：「テキパキクッキー」など。●不得意種目：「ブロックンロール」

佐々木かふー

●新作スクランブルなどを担当。昔は別の名前だったが、トレヂャーまんの作者のカフ壱先生にあやかって変更。●得意種目：「ビリージュエル」など。●不得意種目：「わくわくロボット工場」「テキパキクッキー」

通常のミニゲームは全20種類！ 他にも秘密のゲームがあるとか？

まよい道くねくね

迷路の中をさんざん迷いながらゴールをめざす。目でルートを確認してから進むと確実。

スロットなブギにしてくれ

上に表示されたパネルの並びを探して、その先頭のパネルにカーソルを合わせよう。

3ヒントパネルを探せ

記号の形や色など、下でスクロールする３つのヒントをもとに、特定のパネルを探そう。

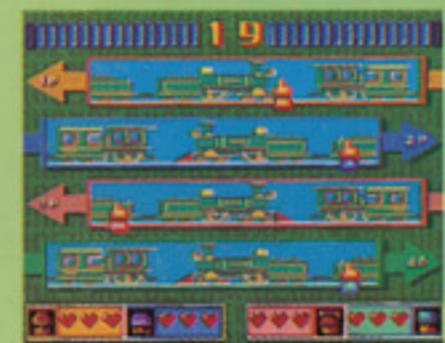
ハットしてフラワー

ヒョコヒョコ動きまくる４つのシルクハットの中から、どれに手品のネタが隠れているかを当てる。

かずのこどこのこ

中央で高速に表示される４けたの数字を見切り、すばやくそれを当てる。意外と簡単かも？

いれか絵

バラバラになった絵（６つのピース）をすばやく入れかえて、もとどおりにしよう。絵柄によって難易度が大きく変わってくるぞ。

忍者どこじゃ

すばやく明滅する２人の忍者のうち、黄色いほうが最後にどこに隠れたかを当てる。動態視力が要求されるゲームだ。

スタンリーキューブいくつ？

画面に表示されたブロックの総数を当てる。見えない部分もちゃんと数えないとダメだよ。

わくわくロボット工場

頭、胴、手、足、のパーツをさがして、設計図どおりにロボットを組み立てるのだ。

けっこう毛だらけコケコッコー

ボタンを連打して、風船をスコスコふくらませる。割った音でニワトリを起こすのだ。

必殺！ ハートウォッチャブル

ストップウォッチを限りなく５秒に近いタイムで止める。ただし、５秒をわずかでもオーバーしてはいけない。まさにタイミングが命のゲーム。

ビリージュエル

特定の色の宝石を、定められた枠にすべて収めればクリア。操作は16パズルの要領だ。

※２回目はありません。たぶん。

そしてコンペモード12本勝負の火蓋が切って落とされた！

●得意、不得意がくっきり分かれた4人！

メガドライブ版「タントアール」ゲーム大会は、去る3月某日、ソフトバンク6階の1室を借りきって行われた。モードはもちろんコンペモードの4人対戦、本数は多すぎず少なすぎずの12本先取、そして気になる最初のゲームは「テキパキクッキー」と出た！

はじめはパーツ探し系ゲームを得意とする作山軍曹が有利かと思われたが、意外なことに当日初めてプレイする戸塚井一が異様に速く組みあげていく。通常の対戦ゲームの常識が通用しないのが「タントアール」の恐ろしさだ。結局、このゲームは2人でポイントを独占することになった。その後は、佐々木かふーが「バードトリック」などの速く数える系ゲームで、ロンドン小林が「けっこう～」などの連打系ゲームというように、おのおのが自分の得意分野で平均してポイントを稼いでいく。そして約45分が経過するころ、とうとうロンドン小林がリーチ状態に！　だがコンペモードは終盤になるとトップ入れ替わりイベントが多くなるので、完全勝利するには連続1人勝ちが必要なのだ。また、同時にこれは他の者にとってもチャンスである。俄然本気になった4人はその後も互いにつぶしあい、めまぐるしくトップに立っては引きずり下ろされていった。だが、そうこうしているうちに、運命の一瞬は訪れる。「フォトショック」で3度目のトップをもぎとった作山軍曹が「ハートウォッチャブル」で、ついに最終的な勝利を手中にしたのだ！　このゲームを誰よりも自分が得意と信じていたロンドン小林はあまりのショックにしばらくは仕事が手につかなかったとか（と言いわけしてる）？

後頭部も盛り上がる対戦風景

隣室から「静かにしろ」と注意されるほど熱中する面面。「注意は3回まで なら許されるよね？」とは鬼頭カメラマンの弁だ。

これ、デキいいよ～

待ち時間を利用してGG版「タントアール」をテストプレイするロンドン。さすがはGGページ担当。布教活動には余念がない？

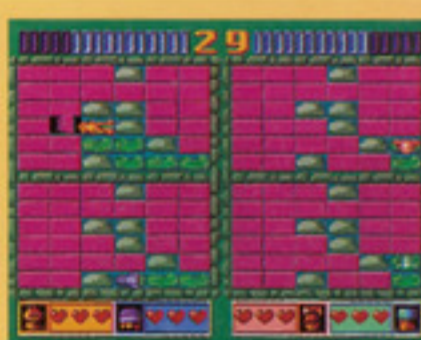
ドットの1粒まで見える巨大モニターの前にそろった4人。

人間なら誰しも得手不得手があるものだが、苦手なゲームの時にまるで手が出せないのは情けない。日頃から練習モードで腕を磨こう。

●終盤の熱きデッドヒート！

WINNER

勝利者は作山軍曹！よかったネ

なんと最後は4.99秒のタイムを出して勝った軍曹。ちなみにロンドンは4.85だった。熱すぎるぜ！

ひとふでめくりめぐり

フロッガーを連想させるカエルを操作して、ひとふでがきの要領でパネルをめくろう。

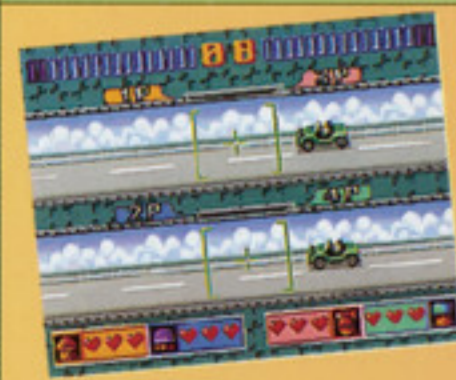
バードトリック

木々の間を飛びまわる鳥を数えよう。目玉をすばやく動かして見切るのがコツかな？

ブロックンロール

数字ではなく、形の足し算・引き算をするゲーム。ひねくれた形が出てくると頭がこんがらがるぞ。

テキパキクッキー

トレイの穴の形と同じものを探して、それを全部はめる。いわゆるパーフェクションです。

フォトショック

右から高速で通りすぎる被写体を、タイミング良く中央で写真に撮る。対戦では、枠に収まったギリギリの瞬間で、いかに速く押すかが勝負。

アミダーバード発進せよ！

飛行士がどの宇宙船にたどりつくかを当てる。アミダの切れている部分が、ひっかけになっている。

アニマルサウンドシャワー

動物がランダムに鳴き声をあげるので、それを覚えておいて、後で同じ順番に鳴らそう。記憶力とすばやいカーソル移動で勝負をかけろ！

クラッシュカンカン

A、Bボタンを交互に連打して空き缶をつぶす。連者パッド封じのゲームといえよう。

メーカーさんからひとこと

実は「タントアール」、個人的にはずっと移植してほしかったゲームなのだ。だって、遊んでて楽しいでしょ、初心者でも入りやすいし。ついに家でも遊べるようになって感激もひとしお。

これからしばらく接待ゲームは「タントアール」にキマリだね!!

FIFAインターナショナルサッカー

合言葉はオーレーオレオレオレー☆

完成度ゲージ 90% 8人まで参加可能

●EAビクター
●6月10日発売
●9,800円
●SPT
●16M

メガドライブでワールドカップを体験するのだあ!!

全国民の記憶に刻まれたW杯アジア予選。残念ながら日本は敗退したが、この無念さはスポーツゲームに定評のあるEAビクターの「FIFAインターナショナルサッカー」で晴らしちゃおう。参加チーム数は、なんと48カ国(日本も)! ワールドカップの興奮をメガドラで味わうことができるんだ。

クォータービューを採用したゲーム画面は大迫力。サポーターの応援もイカスぞ。

ドイツ、ブラジル、アルゼンチン、イングランドはこのゲームでは別格。とても強いのだ。

試合開始は伝統的なコイントスで。フェアプレイでがんばろう。

モードはいろいろ。4人まで参加できちゃうぞ

参加チームも多いけど、ゲームモードも充実しているぞ。まずは、好きなチーム同士で1試合だけ行う「エキシビション」。ワールドカップ同様に、予選から世界一を目指していく「トーナメント」。上位16チームのみで優勝を争う「プレイオフ」。そして、8チームで構成されるグループの総当たり戦が楽しめる「リーグ」。「エキシビション」以外は、なんと最高4人までがゲームに参加することができるんだ。

もちろん「エキシビション」モードでは2

友達との対戦がアツい…燃えるぞ。

セガタップで盛り上がろうぜ!!

オプション機能がしっかり充実!!

スポーツゲームにはオプションモードがつきものだけど、このゲームのオプションは、サッカーのルールにさえ手を加えることができるすごい細かさなんだ。

ルールや判定、そしてフィールド、天候の状態も、あなたのお好みで自由自在だ!

ゴールキーパー

ゴールキーパーをコンピュータにまかせるか、自分で操作するかを決める。初心者なら、コンピュータにまかせるほうを断然おススメするぞ。

オフサイド

オフサイドのルールを適用するか、しないか決定する。オフサイドで与えられるフリーキックが、試合の勝敗を左右するかも……!?

フィールドタイプ

グラウンドを「しば」「じんこうしば」のどちらかに設定することができる。ちなみに、人工芝のほうがボールの動きが速くなる。でも天候は関係なくなる。

ちなみに、この写真は人工芝なんだ。ボールの弾み方が違ったり、スピードが速くなりがちだから、上級者向けと言えそう。

プレイタイプ

ここをシミュレーションにすると、時間の経過や天候によって選手が疲労するのだ。リアリティーを求めるならシミュレーション、気楽にプレイしたいならアクションだ。

てんこう

ゲーム中の天候を4種類の中から設定することができる。

天候は、ボールの回転や転がり方、選手の疲労度に影響を与えるぞ。

じかんけいそく

試合中にゲームが中断した場合の、時計の進み方を選択できる。実際の試合ではゲームがファウルなどで中断した時に時計を止める「アウトオブプレイ」が採用されている。

メーカーさんからひとこと

オ〜レ〜俺俺俺〜。Jリーグ2年目もスタートし、ますます盛り上がるサッカー熱ですが、思い出しても悔しいのが、去年のWカップ2次予選です(怒)。そのうっぷんをこのソフトでもって思い切り発散させてください。正直、ちょー凄いできだから。マジマジ、買ってみれ。

春だ! 飛び出せゲームギア &メガジェット

WEL COME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

長く寒かった季節がようやく終わりを告げ、なんとなくうきうきしてしまう春がやってきた。こんな時期は、家に閉じ込もってないで外へガンガン遊びに行くべき。そこで、一緒に連れ出せるハンディゲーム機を大特集だ!

カラー&ポータブルの時代がやってきた!

ゲームギアが登場したのは1990年10月6日。「カラー液晶を積んだ国内初のハンディゲームマシン」として注目され、またマークⅢと上位互換のアーキテクチャーを持つことでソフト開発が容易なことから、サードパーティーも多数参入した。しかしすでに1年前に発売されていたゲームボーイが圧倒的に強く、台数の伸びないGGはメガドラの弟分的なポジションで細々と売られていたのだ。

だが、最近はGGの特徴である「いつでも、どこでもカラーで気軽に楽しめる」ことが求められ始めた。4年前のハードにも関わらず、古さを感じさせないのは、このコンセプトを決定した先見性ある開発陣の勝利だろう。今、それを証明するかのようにGGの販売は国内・海外ともに好調で、ユーザーが増え続けている。セガはこうした人気に応え、コストダウンによる価格の引き下げ(19,800円→ソフト付き15,800円)や、ソフトの充実(名作シリーズの発売)などを行ってきたが、この夏に向けてさらに大きな展開が待っている。これからがGGの時代なのだ。

GG年度別販売累計台数(94/3現在・万台)

	'90/10〜'91/3	'91/4〜'92/3	'92/4〜'93/3	'93/4〜'94/3	合計
日本	20	40	25	40	125
米国	—	60	85	230	375
欧州	—	70	135	120	325
合計	20	170	245	390	825

ゲームギア年表

- 89・10 ゲームボーイ発売
- 90・8 ゲームギア発表
- 90・10 GG本体・ソフト発売
- 90・11 PC-エンジンGT発売
- 91・4 米国と欧米で発売 ホワイトGG限定発売
- 93・6 プラスワンパック発売
- 93・7 名作コレクション6本を発売

PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM GAME GEAR HGG-3201

CPU	Z80A(3.85MHz)
RAM	64Kbit
VRAM	128Kbit
サウンド	PSG3重和音 1ノイズ(ステレオヘッドホン端子あり)
ディスプレイ	バックライト付き 3.2インチカラーTN型液晶
画素数	480×146ドット
発色数	4096色中32色同時発色 4096色同時発色(テレビ時)
電源	9V/3W(電池、専用ACアダプタ、カーアダプタ対応)
サイズ	256×113×38(mm)
重量	360g(電池を除く)

OPTION

TVオートチューナーパック
GGがテレビに。自動選局で便利(12,800円)。

ビッグウィンドーⅡ
周囲の光を遮り、画面を1.5倍に(2,280円)。

カーアダプタⅡ
シガレットソケットを電源にできる(3,500円)。

対戦ケーブル
2台のGGで対戦プレイができる(1,400円)。

バッテリーパック
充電式のGG専用外部電源パック(6,800円)。

他にも専用ACアダプタ(1,500円:MDと共通、MD2用は不可)や、チューナーパック用のAVケーブル(1,000円)、カーアンテナ(3,800円)があるぞ。

ハード開発担当が語るゲームギア

カラーで楽しめるハンディゲーム機。こんな先進的なハードが考えられたのは今から6年前だった…。

CS製品設計本部 水永雅敏 松本靖之

SGシリーズからセガ家庭用機すべてを手掛けている水永部長(右)と、現在も本体やチューナーパックなどの性能向上をはかる松本氏。

水永 メガドライブの次の商品は何にするかと検討し、アウトドアで自由に遊べるハンディタイプということに決めたのです。

松本 液晶画面を使い、どこでも遊べるというコンセプトで、発売の2年ぐらい前には大まかな仕様が決まってましたね。仮に「ゲームギア」という呼び名で開発を進めていたのが、そのまま製品名になりました。

水永 初めから、できればカラー、しかもできるだけ大きな画面でやりたいと考えたんですが、その場合問題は値段なんですね。最初に設計してみたら50,000円ぐらいになった。いくら高くても20,000円以下にはしようとコストを下げる苦労をしました。液晶板というのは初めは1枚の大きな板で、それを切って使っているんです。で、中途半端な画面サイズにすると、あまりが出て無駄になる。これをなくして、かつ少しでも大きな画面サイズにしようとした結果3.2インチということになったんです。

形状も、当初は縦型画面もやってみましたし、持ちやすさなどだいぶ研究しました。厚みやボタンの位置など、できるだけ小さく、かつ持ちやすく。重さも極力抑えようと。電池寿命も4時間は絶対にキープしたかった。バックライト用蛍光管の効率を良くするというのが1つの課題でしたね。

発表時のイラスト。スピーカーの位置が配線上の都合で変更された。当初は、拡張端子部分にTV出力も検討されていた。

松本 消費電力を抑えるための効率計算で、部品の選択など結構苦労してます。MDと比べてGGは8ビットなんだから安くしろとつつかれるんですが(笑)、集積度が高いし、画面も付いてるからコスト高になってくるんです。でも、中の基板は発売以降も、実質的に4回設計変更を行って、コストダウンと若干の性能向上をはかっています。

GG STAFF INTERVEIW

プロマネチームに聞くゲームギアのNOW&NEXT

今年に入って新体制を発足させたセガ。ハード別のプロダクトマネージメント制と、ソフト制作のプロデューサー制を導入し、強力なプロモートを展開する。ゲームギアチームの狙いは、もちろんハンディゲーム機シェアNo.１だ。その意気込みを各責任者が語る！

WELCOME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

「カラーでダントツ」を広めシェアNo.1をもらいます

―― ＧＧの販売はかなり好調のようですね。

小桜　'93年度は40万台を出荷しました。つまり４年間の累積125万台のうち、３割近い台数を出荷したことになります。またプラスワンパックが非常に評判がよく、クリスマスなどにかなり売れました。

―― ソフトも充実してきましたよね。

鋒山　一時期はサードパーティーさんの数も減って、辛かったんですが、その間を支えた内部や外注先の開発者が手慣れてきましたから、かなりクオリティの高い作品を提供できるようになりました。

―― 以前に比べ見やすくなったと思うのですが。

鋒山　グラフィックデザイナー達がＧＧの特性を十分に把握した上で、液晶画面で見やすいグラフィックを追求しています。それが実を結んでいるのではないでしょうか。誕生以来４年間、基本的にハードは大きく変わっていませんが、ソフト開発のテクニックにはたくさんの蓄積ができています。

サードパーティーを含め、別々に進められていたＧＧソフトの企画・開発を統括し、現在から将来のラインナップバランスをはかるソフト・プロデューサー。

ゲームギア ソフトプロデューサー　鋒山元茂

―― ユーザーはどんな層が多いですか？

小桜　これまではメガドライブから入ったユーザーが多かったのですが、最近売上げを伸ばす要因になった新規購入者は小学生や女性です。実際の使われ方は、家でテレビが使えない時が多いようです。今後はさらに、気軽に、ハンディで、カラーで、低価格で、それにパーソナルでというハードの基本性能を生かしたいろいろな使い方を提案していきたいですね。発売を予定している新形式の充電式バッテリーパックなどで用途はさらに広げられるはずです。

鋒山　将来的には携帯用情報端末みたいな使い方もできればいいなと思っています。

―― 今後のタイトルはどんなものがありますか？

小桜　４月からの１年は、40タイトル以上と、これまでにないラインナップを予定しています。コアターゲット（小学生）に向けた人気キャラクターものやＪリーグものなども夏から投入します。

鋒山　これまでは業務用やＭＤ作品の移植が中心でしたが、これからはＧＧオリジナル作を前面に押し出し、逆にＭＤなどに移植されるようなソフトを作っていきたいと思います。

―― ＢＥメガ読者の年齢層が楽しめるソフトは？

鋒山　アダルト層が十分楽しめるよう、麻雀や競馬、ゴルフなどの定番ゲームを定期的に提供していく予定です。またメガドラの中でいいソフトはＧＧにも登場させます。ただ、単なる移植というわけではなく、同じキャラクターを使っていても、あくまでも別のゲームとして楽しめるものです。

小桜　サードパーティーも、かなり期待できるメーカーさんからのタイトルが年末から来春の春にかけてまとめて発売されるでしょうね。

従来、縦割りだった企画・開発、マーケティング、営業、プロモーションの専門部署をとりまとめ、マネジメントしていくＧＧプロダクトマネージャー。

ゲームギア プロダクトマネージャー　小桜尚司

―― 超大容量ソフトの登場はありますか？

鋒山　技術的には32Ｍも可能ですが、当然価格も上がってしまいます。あくまでも子どものお小遣いで買える範囲内にすると、今は４Ｍが上限ですね。

小桜　今後は低価格のソフトも検討しています。子どもたちは限られたお金の中でソフトを買ってくれるのですから、ユーザーフレンドリーな部分を大事にしなければいけないでしょう。容量の大きさやＣＰＵの能力ではなく、ゲームそのものが楽しいかどうかが、ソフトを買うポイントですから。

―― これからのプロモーションや販売の計画は？

小桜　今年いっぱいで100万台を販売し、ハンディ機のシェアナンバー１を目指します。認知経路をみるとテレビが強いようですから、テレビ宣伝を増やす計画をしていますし、夏頃には異業種メーカーと組んだ大々的なキャンペーンを予定しています。流通側も販売に力を入れてくれるようになっていますから、新作ソフトだけでなく、定番ソフトを店頭に並べるように進めています。読者からのリクエストがあれば、再販をどんどん検討しますよ。

HANDYSIZE MEGADRIVE

MEGA JETで メガドラカートリッジだって飛び出せる！

もともとこのハードは、日本航空（ＪＡＬ）が国際線の機内サービス用にと、セガと共同開発したもので、昨年７月からサービスが開始され好評を得ている。機内に積み込むことを前提として開発されたため徹底した軽量化がはかられ、素材も耐火性に優れたものが使用されている。

６Ｂパッド一体型で、サイズは従来の半分。メガＣＤが接続できない点を除けば、機能はまったく同じだ。今のところカーアダプタなどのオプションが発売されていないため、アウトドアで活用するにはちょっと工夫が必要だけど、携帯性に優れているから、連休の旅行や里帰りに持って行けば、退屈しなくてすみそうかな。定価は15,000円だ。

上部にはＡ／Ｖ出力端子とＡＣアダプタ端子（共にＭＤ２と共通）、カートリッジスロットがある。

下部にはステレオヘッドホン端子とボリューム、それに２Ｐ用のコントロール端子が備わっている。

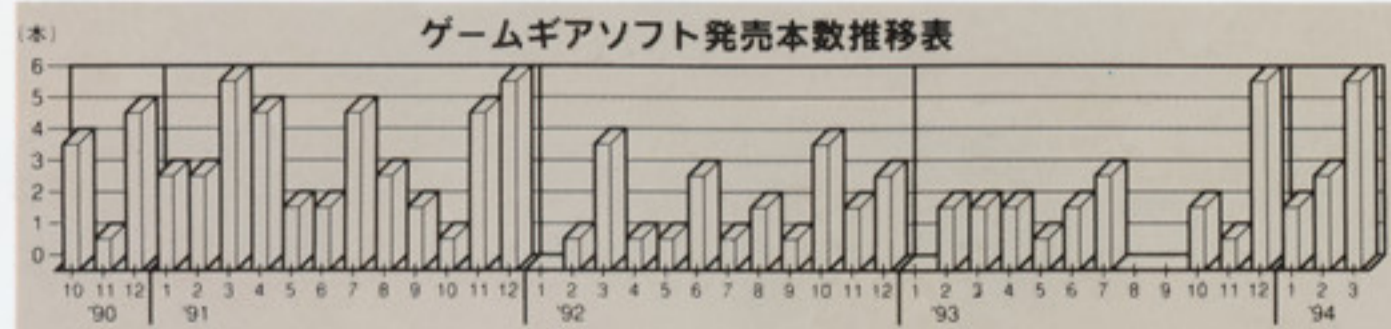
SPEC

CPU	68000（８MHz）・Z80A（４MHz）
RAM	72Kバイト
VRAM	64Kバイト
サウンド	FM、PSG、PCM音源
サイズ	224.0×94.0×47.8(mm)
重量	約310ｇ
電源	DC10V／7W（専用ACアダプタ使用）

ヘッドホン端子（ミニプラグ・ボリュームつき）、コントロール端子（２Ｐ用）、

90・10・6 ▶ 93・3・25

GG ALLSOFT LINEUP

総天然色で咲きほこる108タイトルを一気に紹介

'93年の10月6日の本体発売以来、GGソフトは月1～4本のペースで増加。ついにトータルで108本を数えるまでになった。そこで今回は、発売済みの全GGソフトを紹介。名作コレクションやお薦めソフトをぜひプレイしてもらいたいし、すべてプレイすれば煩悩さえも吹き飛ばせるか……!?

リストの見方

名作コレクションソフト 帯がゴールドのソフトは名作シリーズ。ぜひ揃えておきたい13本だ。

お薦めマーク ！マークはセガ・プロマネスタッフと編集部が吟味した推薦ソフト。

入手可能マーク 青印は現在メーカーに在庫があり入手可能なもの。だが、赤でもあきらめるな※。

スーパーモナコGP
セガ／'90/10/6／3,500円／RAC／VS

業務用で大ヒットした、同名体感レーシングゲームを移植。全16戦を競うグランプリモードと練習用モードが用意された。

コラムス
セガ／'90/10/6／2,900円／PUZ／VS

上から降ってくる3個の宝石を並び換え、同じ色を縦横斜めに3つ以上そろえて消していく落ちモノアクションパズル。

ペンゴ
セガ／'90/10/6／2,900円／ACT

往年の名作アクションをGGに移植。動かしたり壊したりできるアイスブロックを利用し敵を倒そう。全64面、デモも再現。

斬GEAR
ウルフチーム／'90/10/27／3,800円／SLG／VS

パソコン、MDで発売された歴史SLGのアレンジ版。関ヶ原の戦い前夜を舞台に、日本全土が東西二手に分かれて戦う。

対戦麻雀　好牌
セガ／'90/11/10 3,500円／TAB／VS

ロングセラーとなった、オーソドックスな2人麻雀。現在は続編の「対戦麻雀好牌2」も発売されているが、販売は継続中。

ワンダーボーイ
セガ／'90/12/8／3,500円／ACT

全8エリアからなる横スクロールアクションで、業務用の移植版。敵を攻撃できる石オノや、スケートボードを利用しよう。

倉庫番
リバーヒルソフト／'90/12/15／3,800円／PUZ

パソコンゲームで大ヒットしたパズル、「倉庫番」の移植版。倉庫内に散らばった荷物を所定の位置に収めよう。全300面。

G-L.O.C
セガ／'90/12/15／3,500円／SHT／VS

業務用の同名体感シューティングをGGにアレンジ移植。制限時間内に決められた数の敵機を撃墜するのがゲームの目的。

ドラゴンクリスタル　ツラニの迷宮
セガ／'90/12/22／3,500円／RPG

全30フロアからなる迷路を冒険するフィールド型RPG。マップ自動生成システムにより、毎回変化のある冒険が楽しめる。

上海II
サン電子／'90/12/27／3,800円／TAB

パソコン版でヒットした、名作テーブルゲームの続編。牌の山から同じ模様の牌を2個1組で取り、牌がなくなればクリア。

ザ・プロ野球'91
セガ／'91/1/26／3,500円／SPT／VS

マークIII版「ザ・プロ野球ペナントレース」のアレンジ版。登場選手は実名、合成音声つき。TV中継風の画面構成が特徴。

タロットの館—Hause of Tarot
セガ／'91/1/26／3,500円／TAB

タロット占いソフト。恋愛専門のナナ、成績や仕事の悩みに答えるレジナ、全体運を占うルドという3人の占い師が選べる。

パックマン
ナムコ／'91/1/29／3,500円／ACT／VS

モンスターから逃げつつパックマンを操作し、通路上のドットエサを食べろ。ナムコ参入第1弾、コーヒーブレイクも再現。

サイキック ワールド
セガ／'91/2/22／3,500円／ACT

地下洞窟や氷の洞窟を舞台にした横スクロールアクション。アイテムによる武器のパワーアップや、体力回復のESPが特徴。

ポップブレイカー
マイクロキャビン／'91/2/23／3,800円／SHT／VS

全30面からなるアクションパズル。各ラウンド内に用意されたボスを、反射壁などのトラップを利用して破壊するのが目的。

JUNCTION
マイクロネット／'91/2/24／3,000円／PUZ

コナミの「キューブリック」をアレンジ移植。仕掛けを利用して通路ブロックを動かし、ボールの通る道を作ろう。全50面。

ウッディポップ
セガ／'91/3/1／2,900円／ACT

マークIII版名作ブロックくずしをGGに移植。特定の積木をくずして現れるアイテムを使い、自分なりの攻略ルートを作れ。

チェイスH.Q.
タイトー／'91/3/8／3,800／RAC／VS

業務用で大ヒットしたカーチェイスゲームの移植作。ミッションやタイヤ等のパーツセレクト機能が新たに追加。全5面。

ヘッドバスター
メサイヤ(NCS)／'91/3/15／3,500円／SLG

ミニ四駆感覚でパーツを組み立てたロボットを、相手のロボットと戦わせるSLG。半リアルタイム制コマンドを採用。

ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン
セガ／'91/3/21／3,800円／ACT

同名タイトルのMD横スクロールアクションをGGにアレンジ。2メガROM初採用により(当時)、キャラの動きがなめらか。

キネティックコネクション
セガ／'91/3/29／3,800円／PUZ

ファミコンなどで発売された、動く絵合わせパズルの移植版。用意された絵は7種類、難易度別に3種のゲームモードあり。

デビリッシュ
GENKI／'91/3/29／3,800円／ACT

縦横スクロール型のブロックくずし。2種類のパドルを同時に操作し、ステージ最後にあるゴールへボールを運べ。全8面。

ギアスタジアム
ナムコ／'91/4/5／3,500円／SPT／VS

名作野球ゲーム「ファミスタ」をGGにアレンジ移植。選べる球場は2種類、操作方法はすべてファミスタに準じている。

スーパーゴルフ
シグマ商事／'91/4/19／3,800円／SPT

南国リゾート風のコースを舞台にしたゴルフゲーム。競技種類はストローク、マッチプレーの2つ。4種類のキャラが選べる。

The GG・忍
セガ／'91/4/26／3,800／ACT

MD版「スーパー忍」をGGにアレンジ移植。忍術を駆使し、敵本拠地に潜入せよ。MD版同様、古代祐三氏が音楽を担当。

スクウィーク
ビクター音産／'91/4/26／3,800円／ACT

フランス産アクションゲームを移植。敵や落とし穴などのトラップをよけ、赤いタイルを通過して青色に変えよう。全99面。

紫禁城
サン電子／'91/4/27／3,800円／PUZ

「上海」+「倉庫番」風の、麻雀牌を使った思考型パズルゲーム。もともとは業務用として発表されていた作品。難易度は高め。

マッピー
ナムコ／'91/5/24／3,500円／ACT／VS

業務用の名作コミカルアクションを移植。ストーリーモード「御先祖様の冒険」、対戦プレイなどが新たに追加されている。

琉球
フェイス／'91/5/31／3,800円／PUZ／VS

パソコン版からの移植作。トランプのカードを組み合せ、高いポーカーの役を作るのが目的。GG版はクリア後のデモが追加。

がんばれゴルビー！
セガ／'91/6/21／3,500円／ACT

革命を起こした人民達に、食糧や資材を運ぶためにゴルビーが頑張る……という、ちょっと危ない設定のアクションゲームだ。

ハレーウォーズ
タイトー／'91/6/21／3,800円／SHT

業務用のパワーアップ型縦スクロールシューティングの移植版。フルパワー時の自機の弾は、画面半分を占めるほどハデ。

まじかる☆タルるートくん
ツクダアイデアル／'91/7/5／3,980円／SHT

同時期に同名タイトルのMDアクションが出たが、あれとは別モノ。少年ジャンプ誌に連載していた人気コミックのゲーム化。

WELCOME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

※店頭在庫や中古市場での流通品は含みません。またタイトルによっては再販の可能性もあります。

マジカル・パズル・ポピルズ
テンゲン／'91/7/12／4,800円／PUZ

敵を避けつつ各ラウンドにあるブロックを壊していき、王女を救い出すのが目的というパズルゲーム。レジューム機能つき。

ファンタジーゾーンGear
サンリツ電気／'91/7/19／3,900円／SHT

業務用の名作横スクロールシューティングをGGにアレンジ。ゲームシステムは業務用とほぼ同じ。美麗グラフィックがウリ。

グリフォン―GRIFFIN―
RIOT日本テレネット／'91/7/26／3,800円／SHT

ゲーム内容は普通の縦スクロールシューティングだが、ステージクリアごとに美少女ミントの姿が拝める特典がある(?)。

ワギャンランド
ナムコ／'91/7/26／4,000円／ACT

ファミコン版「2」の続編として作られた横スクロールアクション。ボスの対決は神経衰弱などのパネルゲーム。全22面。

ラスタンサーガ
タイトー／'91/8/9／4,500円／ACT

海外で大ヒットした業務用アクションをGGに移植。勇者ラスタンを操り、城内のドラゴンを倒して姫を救い出せ。全7面。

アウトラン
セガ／'91/8/9／3,500円／RAC／VS

名作体感ドライブゲームの移植作。市街地や砂漠、花畑といった10コースを、規定時間内に走破せよ。8通りのルートが選べる。

エターナルレジェンド 永遠の伝説
セガ／'91/8/9／4,500円／RPG

ドラクエ型のフィールドRPG第1弾。伝説の黄金の地"ミレニアム"を探すため、未開の地で若者達が冒険を繰り広げる。

パット&パター
セガ／'91/9/27／3,500円／SPT

ゲーム図書館の「パターゴルフ」のGG移植版。ゲーム内容はピンボール+ゴルフ。全36ステージ、難易度設定モードあり。

対戦型大戦略G
システムソフト／'91/9/28／4,800円／SLG／VS

ロングセラーを続ける同名タイトルのパソコンSLGの移植作。自軍の兵器ユニットを駆使し、相手国の首都を占領せよ。

ギャラガ'91
ナムコ／'91/10/25／3,500円／SHT

PCエンジン版「ギャラガ'88」をアレンジ移植。自機が2機合体すると攻撃力がアップする。ダンシングステージも再現だ。

忍者外伝
セガ／'91/11/1／3,500円／ACT

ファミコンで好評だった「忍者龍剣伝」をアレンジした作品。ステージ間に流れるビジュアルシーンがウリ。全4面+α。

アックスバトラー・ゴールデンアックス伝説
セガ／'91/11/1／3,800円／ARPG

オリジナルのアクションRPG。移動時はフィールド型RPG、洞窟などのイベント時は横スクロール型アクション仕立て。

クニちゃんのゲーム天国
セガ／'91/11/22／3,800円／TAB

すごろく、テニス、大富豪、こらムズ（落ちモノアクションパズル）の4本を1つにまとめた作品。シナリオモードが熱い。

GGアレスタ
コンパイル／'91/11/25／4,800円／SHT

コンパイルのお家芸、超高速スクロールも再現した縦スクロールシューティング。10段階もの派手なパワーアップがウリ。

ベルリンの壁
KANEKO／'91/11/29／3,800円／ACT

スコップで掘った穴に敵を落とし、すかさず埋めればOKという、現代版「平安京エイリアン」。敵を落とす高さがポイント。

スペースハリアー
セガ／'91/12/6／3,500円／SHT

業務用体感シューティングの代表作のアレンジ版。ゲームシステムは名作マークIII版と同じだが、敵キャラのデザインが一新。

ドナルドダックのラッキーダイム
セガ／'91/12/20／3,800円／ACT

ディズニーシリーズ第2弾。ドナルドを操り、木槌やフリスビーなどのアイテムを使って相手をやっつけよう。全7面。

アーリエル クリスタル伝説
セガ／'91/12/27／4,500円／SLG

「ファイアーエムブレム」タイプの本格派ファンタジーSLG。キャラクターデザインは「モンスターメーカー」の九月姫氏。

フレイ〜修行編〜
マイクロキャビン／'91/12/27／4,500円／ACT

パソコン版RPG「サーク」に登場する脇役の女の子、フレイが大活躍する縦スクロールアクション。5種類の魔法がハデ。

ヘビーウェイトチャンプ
シムス／'91/12/27／4,200円／SPT／VS

ヘビー級の世界チャンピオンを目指すボクシングゲーム。プレイヤーはチャレンジャーとなり、4人の世界ランカーと闘う。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ
セガ／'91/12/28／3,800円／ACT

MDの傑作横スクロールアクションを移植。スペシャルステージはGGオリジナル、音楽は古代祐三氏が担当。全6+α面。

ポケット雀荘
ナムコ／'92/2/7／3,500円／TAB／VS

定番の麻雀ソフトをナムコがアレンジ。11人の雀士と打つフリー対局と通信対局に加え、RPGモードの麻雀珍道中が追加。

ファンタシースターアドベンチャー
セガ／'92/3/13／3,500円／ADV

PSの世界をプレイヤーが冒険するGG初のテキスト型アドベンチャー。アルゴル太陽系が舞台だが、物語はオリジナル。

エイリアンシンドローム
シムス／'92/3/19／4,500円／ACT／VS

1987年に発表された同名タイトルの業務用アクションの続編。4種のパワーアップアイテムを駆使し、エイリアンを倒せ。

バスターボール
リバーヒルソフト／'92/3/20／3,800円／SPT

フットボールをベースにした格闘スポーツ。敵選手を火の玉アタックで攻撃し、そのスキにゴールを決めろ。全9チーム。

モンスターワールドII ドラゴンの罠
セガ／'92/3/27／3,800円／ACT

マスターシステム用のソフト、「Wonder Boy The Dragon's Trap」の移植版。MD版「ワンダーボーイII」の続編だ。

超プロ野球'92
セガ／'92/4/24／3,500円／SPT／VS

「ザ・プロ野球'91」の続編。選手やチームがすべて実名で登場するのは前作と同じだが、画面構成がバックネット側からに変更。

ジョー・モンタナ フットボール
セガ／'92/5/22／3,800円／SPT／VS

天才QBの名を冠したアメフトゲーム。実在する28のNFLチームが登場、23種の多彩なフォーメーションプレイが楽しめる。

ひょっこりひょうたん島
セガ／'92/6/2／3,500円／ACT

火山の爆発でどこかに飛ばされた4人の仲間を救うべく、トラヒゲ達がひょうたん島を操る。「リバーパトロール」と同じ。

エアリアルアサルト
セガ／'92/6/5／3,500円／ACT

マスターシステムからのリメイク作品。横スクロールシューティングだがバランスは良し。6段階にパワーアップ、全4面。

ぎゅわんぶらあ自己中心派
セガ／'92/6/12／3,800円／TAB／VS

麻雀コミックをゲーム化した作品として人気の高い「ぎゅわんぶらあ自己中心派」のGG移植版。登場キャラクターは24人。

オリンピックゴールド
セガ／'92/7/24／3,800円／SPT／4P

「ハイパーオリンピック」形式（ボタン連打&タイミングが勝負）のスポーツゲーム。競技は砲丸投げや水泳などの計7種目。

炎の闘球児ドッジ弾平
セガ／'92/8/7／3,500円／SPT

コマンド制を採用したドッジボールゲーム。反射神経より試合を組み立てていく戦略が必要。必殺技の応酬はまさにマンガ。

アイルトン・セナ スーパーモナコGP II
セガ／'92/8/28／3,800円／RAC／VS

アイルトン・セナの全面監修を経て作られた3DタイプのF1ゲーム。16の各コースごとにセナ自身のアドバイスが聞ける。

シャダムクルセイダー 遥かなる王国
セガ／'92/9/18／5,500円／RPG

全5章からなる、RPG風アドベンチャー。アラビアを舞台に、シャダム王子の新たな冒険が描かれる。4人パーティー制。

ファンタシースター外伝
セガ／'92/10/2／4,500円／RPG

セガの看板RPGであるファンタシースターの世界を舞台にした、ドラクエ型のフィールドRPG。ビジュアルが大幅に追加。

IN THE WAKE OF VAMPIRE
シムス／'92/10/23／4,500円／ACT

ドラキュラを題材にしたアクション。全5面、計13ステージからなる冒険の舞台は蝋人形館、墓場、古城などホラー感覚満点。

バットマン・リターンズ
セガ／'92/10/23／3,500円／ACT

全5ステージからなる縦横スクロールアクション。ワイヤーアクションを駆使して進み、キャットウーマンとペンギンを倒せ。

チャックロック
セガ／'92/10/30／3,500円／ACT

ボインボインと腹を突き出して敵を攻撃する変な原始人、チャックロックが活躍する横スクロールアクション。デキは×。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
セガ／'92/11/21／3,800円／ACT

宿敵Dr.エッグマンにさらわれた相棒テイルスを救い出せ〃 MD版にはないトロッコなどの新フィーチャーが追加された。

WELCOME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

BEEP! GAMEGEAR SPECIAL

ベアナックル
セガ／'92/11/27／3,500円／ACT／2P

ＭＤで好評だった格闘アクションの移植版。選べるキャラはアクセルとブレイズのみ。音楽はＭＤ版同様古代祐三氏が担当。

The GG忍II
セガ／'92/12/4／3,500円／ACT

各ステージに捕らえられた仲間を救い出し、クリスタルを探し出すのが目的の忍者アクション。ステージ間の行き来が可能。

クニちゃんのゲーム天国PART2
セガ／'92/12/18／3,500円／ETC

カートレース、ボーリング、風船割り、ジグソーパズルといった４本のミニゲームを１本に収めたパーティーゲームの続編。

シャイニング・フォース外伝I〜遠征・邪神の国へ〜
セガ／'92/12/25／5,500円／RPG

ＭＤ版「シャイニング・フォース」の20年後を描いたタクティカルＲＰＧ。システムはＭＤと同じ。自軍のメンバーは計18名。

レミングス
セガ／'93/2/5／3,500円／PUZ／VS

画面上部のハッチから飛び出すレミング達に命令を出し、ゴールまで規定数以上のレミングを導く名作パズルアクション。

ウィンブルドン
セガ／'93/2/26／3,200円／SPT

ＲＰＧ風の要素が入ったツアーモードとノーマルモードの２つが用意されたテニスゲーム、COM協力によるダブルスもOK。

ぷよぷよ
セガ／'93/3/19／3,500円／PUZ／VS

あの「テトリス」に次ぐ落ちモノアクションパズルの定番、「ぷよぷよ」のＧＧ版。対戦ぷよぷよと、なぞなぞモードが追加。

ミッキーマウスの魔法のクリスタル
セガ／'93/3/26／3,800円／ACT

ディズニーシリーズ第３弾。湖や城といった多彩な冒険を舞台に、ミッキーが大活躍。各キャラのなめらかな動きに注目だ。

プロ野球GGリーグ
セガ／'93/4/28／4,500円／SPT／VS

'93年度の最新選手データを使ったセガ製ＧＧ野球ゲーム第３弾。選べる球場は２つ、ゲームシステムはファミスタライク。

GGドラえもん ノラのすけの野望
セガ／'93/4/28／3,800円／ACT

22世紀の未来からやってきた大悪党、ノラのすけからのび太達を救い出せ。時代別に分かれた全４面をドラえもんが大活躍。

Kick & Rush
シムス／'93/5/28／4,500円／SPT／VS

シンプル操作が売りの、オーソドックスなサッカーゲーム。フォーメーションチェンジ、ポジション変更などの設定が可能。

トム&ジェリー
セガ／'93/6/25／3,800円／ACT

お茶の間でおなじみのＴＶ番組「トムとジェリー」をゲーム化。２種類のジャンプを使い、逃げるジェリーを追え。全５面。

シャイニング・フォース外伝II〜邪神の覚醒め〜
セガ／'93/6/25／5,500円／RPG

タクティカルＲＰＧ「シャイニング・フォース外伝I」の続編。敵の思考ルーチンが改善され、戦闘シーンも迫力アップ。

ああ播磨灘
セガ／'93/7/2／3,800円／SPT

現在コミックモーニングで連載中の同名相撲漫画のゲーム化。ジャンプしたり必殺技が使えたりと、格闘モノの要素もある。

ベアナックルII
セガ／'93/7/23／3,800円／ACT／2P

ＭＤの人気格闘アクションの続編を移植。選べるキャラは３人、オリジナルの超必殺技がつき、アレンジも良好。全８面。

ジュラシック・パーク
セガ／'93/7/30／3,800円／ACT

'93年夏にヒットした映画のゲーム化。シューティング＆アクションという２部構成で、恐竜の描き込みが見もの。全５面。

GGアレスタII
セガ／'93/10/1／3,800円／SHT

好評だった超高速縦スクロールシューティングの続編。スクロールスピードはさらにアップ。難易度はかなり高め。全６面。

ULTIMATE SOCCER
セガ／'93/10/29／3,800円／SPT／2P

ワールドカップがモデルのサッカーゲーム。64カ国ものデータ、豊富なオプション設定機能つき。ゲームモードは４種類。

ソニック&テイルス
セガ／'93/11/19／3,800円／ACT

ＧＧソニックシリーズ第３弾。ＭＤ版「２」をベースに、＋αの魅力が満載。空を飛べるテイルスをマイキャラとして操作可能。

魔導物語I 〜３つの魔導球〜
セガ／'93/12/3／5,500円／RPG

パソコン版で好評の３Ｄ型ダンジョン型RPG。サンプリングボイス機能がついており、ゲーム中は常にキャラがしゃべる。

なぞぷよ2
セガ／'93/12/10／4,500円／PUZ

ぷよプラワンに同梱されていた「なぞぷよ」の第２弾。新たに200問が追加され、エディットも30問まで記録可能。25問ごとにデモ。

対戦麻雀・好牌II
セガ／'93/12/17／3,800円／TAB／VS

クセ者ぞろいの雀士７人を相手にリーグ戦を競う麻雀ソフト。フリー麻雀、アイテム麻雀など豊富なゲームモードを用意。

ドナルドダックの４つの秘宝
セガ／'93/12/17／3,800円／ACT

ディズニーシリーズ第４弾。最初に用意された４つのステージから、任意のステージを選べるのが特徴。全４＋α面で構成。

フェイスボール2000
リバーヒルソフト／'93/12/17／4,500円／ACT／VS

海外で大ヒットした３Ｄ迷路型アクションをＧＧに移植。ニコニコ顔のキャラが主人公というシュールなゲーム展開が特徴。

モータルコンバット
アクレイムジャパン／'93/12/17／4,800円／ACT／VS

海外メーカーMIDWAY製の対戦格闘ゲームを移植。７人の格闘家を操り、邪悪な破壊僧を倒せ。キャラの大きさは必見モノだ。

バトルトード
セガ／'94/1/14／3,800円／ACT

ＮＥＳの人気アクションをＧＧに移植。各キャラの動きやステージ構成、グラフィックもほぼ忠実に再現。主人公はカエル。

リディック・ボウ・ボクシング
セガ／'94/1/21／3,800円／SPT／VS

元世界ヘビー級チャンピオン、リディック・ボウの名を冠したボクシングゲーム。25人の世界ランカーと戦い頂点を目指せ。

バスターファイト
セガ／'94/2/11／3,800円／ACT／VS

ＧＧ格闘ゲーム第２弾。タイプの違う４キャラの中から一人を選びプレイする。強力な必殺技と豊富な通常技を使いわけろ。

ウインターオリンピック
セガ／'94/2/11／3,800円／SPT

冬季オリンピックで行われた10種競技にチャレンジ。ボブスレーやジャンプ、大回転などでメダルを競う。マニア度高し。

T2 THE ARCADE GAME
アクレイムジャパン／'94/2/25／4,800円／SHT

業務用のガンシューティングを忠実移植。マシンガンとバズーカという２種の武器を使って機械どもを倒せ。操作に難あり。

マクドナルド〜ドナルドのマジカルワールド〜
セガ／'94/3/4／3,800円／ACT

悪い魔法使いが操るモンスターの魔法を解き、３人の仲間を救え。ドナルドが主人公の、縦横スクロールのアクション。

エコー・ザ・ドルフィン
セガ／'94/3/11／3,800円／ACT

ＭＤ版「エコー・ザ・ドルフィン」を忠実に移植。謎解きやシステムはＭＤ版と同じ。電源オン時にイルカの肉声が聞けるぞ。

ソニックドリフト
セガ／'94/3/18／4,800円／RAC／VS

超高速ドリフトが楽しめるレース。選べるマシン（ドライバー）はソニックシリーズの４人。走行タイムが全コース記録可能。

幽☆遊☆白書〜滅びし者の逆襲〜
セガ／'94/3/18／3,800円／ACT

少年ジャンプ誌に連載中のコミックをゲーム化。基本は横スクロールアクション、ボス戦は３Ｄ風フロントビュー型バトル。

アラジン
セガ／'94/3/25／3,800円／ACT

同名のディズニー映画をゲーム化。映画の名シーンがストーリーにそって忠実に再現されているのがウリ。全６面の構成。

スクラッチゴルフ
ビック東海／'94/3/25／4,800円／SPT／VS

定番ゴルフゲーム最新作。プレイヤー、COMがそれぞれ２人１組になって全18コースの総打数を競うスクラッチモードつきだ。

WELCOME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

急告 ゲームギア読者レースに参加せよ！

というわけで「ＢＥメガ読者レース」の欄外でおなじみの予想屋様だ。何？　そんな奴は知らん？　そんな人はとりあえず、P.22〜23にある欄外の俺様のコーナー（小さい）と、「読者レース」のページを隅々まで読め。そこにもあるとおり、ついにＧＧの読者レースが始まる。これを記念して第１回のＧＧソフト１位の作品を当てるクイズが開催されるわけだが、そこで俺様の登場だ。第１回ＧＧトップはズバリ「シャイニング・フォース外伝II」が取るとみたぞ。まかせな。さあ、P.24のあて先に今すぐ送れ。ソフト３本当てようぜ。

GG NEWSOFT INTRODUCTION

幅広いユーザーを捉える期待の新作ソフトをキャッチ

108本のボリュームに圧倒されたかもしれないけど、休んでいる暇はないぞ。ここからは今月以降発売の新作をドーンと紹介だ。大作RPGやパーティーゲームなど、豊富なジャンルを取りそろえ、どんなユーザーにも対応。まずは待望の競馬シミュレーションから!!

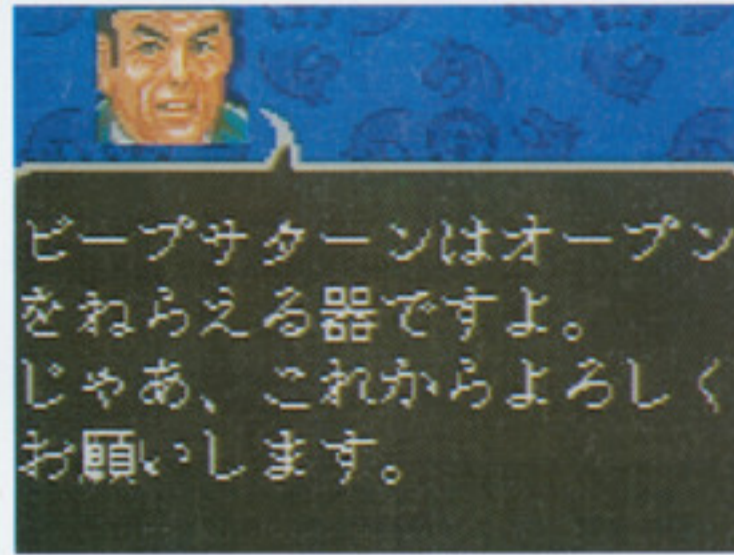
ワールドダービー/タントアール/女神転生外伝/GPライダー/NBA JAM

ワールドダービー

完成度90%

●CRI/5月27日発売/4,980円/SLG/4M/8人通信プレイあり

詳細データ満載で競馬の醍醐味が味わえる!

ここ数年、競馬の人気が非常に高まっている。観客側もレースの結果(つまり金儲け)に心血を注ぐのではなく、自分が「特定の馬に惚れて賭ける」といった大人の楽しみ方が増えていると言う。そんな風潮の中で登場した競馬シミュレーションが、この「ワールドダービー」だ。以前の競馬ゲームは「予想紙を見て馬券を買う」という観客側の視点から描かれているものが多かったが、「ワールドダービー」は自分が馬のオーナーとなり、血統馬の組み合わせや馬を育ててレースに出馬するという競馬の流れ全体が楽しめる作りになっている。同じタイプのゲームとしてパソコンから生まれた「ダービースタリオン」という競馬シミュレーションがあり、昨今の競馬ファンに受け大ヒットしたことは記憶に新しいところだ。GG専用として発売される「ワールドダービー」も、これ1本で馬の売買から育成、さらには大レースに出馬させることも可能。歴史に名を刻んだ馬は、引退後もメモリアルルームでその栄光を讃えられるぞ。夢は大きく、G1完全制覇だ!!

血統のいいサラブレッドでも、その資質が生かせるかどうかは指示しだいだ。

市場

馬主の夢がここから始まる

このゲームではあらかじめG1に出れる程度の仔馬が1頭与えられる。しかし、それだけでは資金がなかなか増えないし、馬主としての醍醐味が味わえない。そこで市場で馬の売買をしよう。未来の名馬を捜し当てろ。

購入可能な馬は仔馬と地方馬、繁殖牝馬、また放牧中の競争馬、種牡馬は売れる。実際は競りで行うが、ゲームではリストから選ぶだけ。

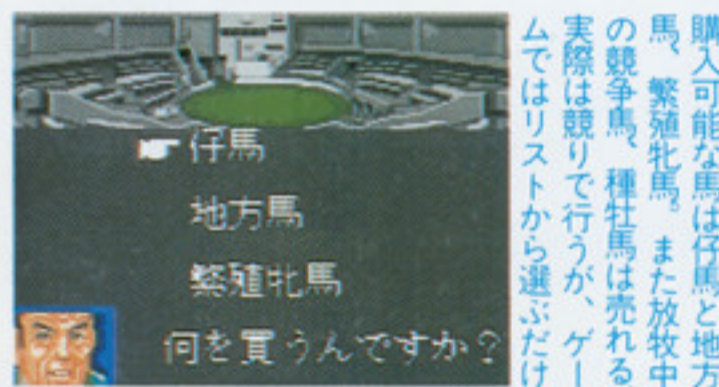
仔馬

2歳馬までの若い馬。将来が有望な仔馬を見抜く目を養おう。

地方馬

結構即戦力になる地方馬。血統は買うまでわからないぞ。

繁殖牝馬

サラブレッドは血統が何よりも重要。いい素材を見つけろ!!

牧場

お馬さんを放牧してじっくり育てましょう

レースにたびたび出走させると、競争馬の体力はしだいに弱っていく。最悪の場合は疲労骨折なんてコトも起きるので、馬の調子を見はからって牧場に放牧させ、じっくりと休ませてあげよう。ここでは持ち馬の詳細なデータが見れるほか、5月には繁殖牝馬の種付け、12月には2歳仔馬の能力値がわかるようになっている。特に放牧中の競争馬の状態は常にチェックしておきたい。また、牧場内にいる馬しか売ることはできない。

馬の状態は……

我らがビープサターン(?)もスクスク育っているようだね。

血統のある種牡馬に種付けしてもらうことも大事な作業だ。

種付けしよう

GGLADY JUNの ゲームギアと競馬に行こう!

セガGG担当のJUNです。ゲームギアの魅力と、競馬の面白さを読者の皆さんに何とか伝えようと、休日返上で競馬場に飛び出しました。もちろんGGを持ってですよ!

まずはパドックで馬の調子をチェック

本日の師匠留吉くんの教えに従い、まずはパドックで出走馬の調子をチェック。初めて間近で見る競争馬の美しさには感動!どの馬が優勝するかなあ。

横浜に住む私には、中山競馬場まではちょっとした小旅行です。でも、GGがあれば退屈しません。「ワールドダービー」でレースの予習もできるしね。

テレビ中継で情報を収集

場内にたくさんあるテレビモニターでもオッズや馬の最新情報が流されてるけど、テレビ中継もかなりの情報ソースになるのでは。そこで「オートチューナーパック」を装着。新型は自動選局だからとっても便利なんですよ。

厩舎

信頼できる調教師を選び馬を万全の体調にせよ

仔馬もある程度育ったら調教開始だ。まず、どの厩舎に預けるかを決めよう。調教師は関東・関西それぞれ4人（誰がモデルかわかる？）。入舎後は、馬の調教状態を見たり、新たな調教指示を出しながらデビューのタイミングを見極めろ。

3歳馬になったビープサターンを調教開始。この新馬をどう育てるかは馬主の自由だ。

どこに預ける(関東編)？

関東のエース 藤縣
3年連続の関東リーディング・トレーナー。弱いと言われる関東馬の中にあって、英国式の調教で強い馬を育てている。

柔軟な姿勢 尾方
祖父の代から調教師を務める"調教師界のサラブレッド"。馬の個性に合わせた独創的な調教術でレースに臨んでいる。

慎重かつ確実 億平
西高東低と言われて久しい競馬界において、GⅠで勝てそうな関東馬を育てられる数少ない調教師。GⅠ常連の1人だ。

めざせ三冠馬 吉長
史上最強の七冠馬を育てたことで知られる。騎手としても活躍しており、馬への愛情も深く決して無理な使い方はしない。

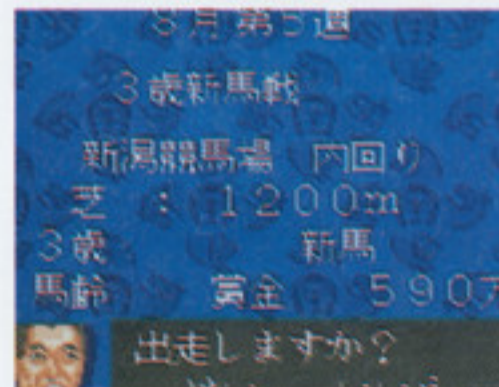
馬の調子を聞く

ここは調教師のコメントを聞くのが一番。調子がいいようならレースに出走だ。

調教指示をする

坂路調整などで脚力をつけよう。馬の調子をみて調教方法をこまめに変えること。

オーナーからの指示をせよ！

レース出走指示をする

ビープサターンのデビュー戦は3歳新馬戦。芝やダートといった状態も調べよう。

放牧する

ゆっくり休んで次のレースへの鋭気を養う。放牧後の調教も忘れずに行うこと。

競馬場

自分の馬の勝利を願いレースを観戦しよう

競馬場では毎週レースが開催されている。詳細データや予想をもとに馬券を買おう。持ち馬の条件が合うレースには当然出場できる。この場合は必ずレースを観戦しなくてはならないが、育てた仔馬の優勝シーンは感動モノだ。賞金と払い戻し金を貯め、さらに競争馬を増やそう。

予想屋は当たるのか!?

ちょっぴりアヤしさが漂う競馬新聞評。予想屋にもちゃんとモデルがいるみたい。

馬券を買おう

馬券はマークシート方式。WINSの場外馬券売場を思わせる一瞬ですな。

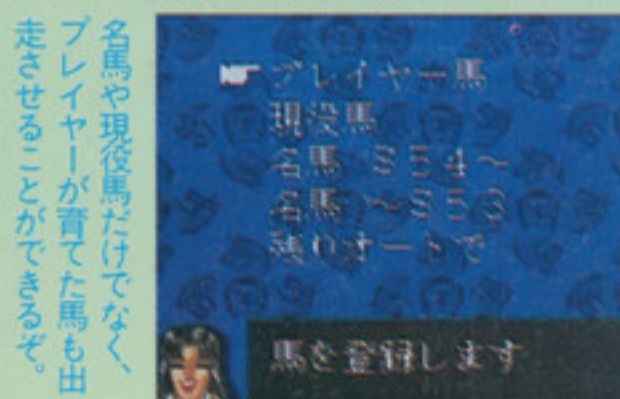
レース実況中継を

ファンファーレの後、レース開始。狙うは当然優勝だ!!

夢が広がる2つのモード

GGならではの楽しみ方ができるのが、以下に紹介する2つのモード。最大8人のプレイヤーで賭けを競うパーティーモードと、歴史に名を残す名馬達を集め、天皇賞などの重賞を楽しむドリームモードがある。

●ドリームレース

国内16の重賞で夢の競演が実現できる。思い入れのあるファンにはうれしい!?

名馬や現役馬だけでなく、プレイヤーが育てた馬も出走させることができるぞ。

●パーティーモード

パーティーモードは8人まで参加できる。予想を的中させ払い戻し金を競おう。

馬券を買う！

ホントは勝馬投票券と呼ぶそうで、マークシートに記入します。留吉くんは一点買いをしてたけど、だいじょうぶなのかな？

対戦GGで気分転換

すっかり意気消沈してしまった留吉くんを慰めようと、コースの内側にある広場(内馬場)に行ってGGで気分転換。競馬場ってこんなにのんびりできる場所もあるんですね。対戦ケーブルを使うと「ワールドダービー」で育てた馬を競い合わせられます。

すっかり競馬のとりこに

帰りは車でGG。ゲームのグラフィックを見ると、さっき見たばかりのレースシーンが浮かびます。

出走!!

わずか2分あまりの攻防はドラマチックで本当に興奮します（賭けていればなおさら）。でも師匠の結果はこのありさま。

生まれて初めて行った競馬場。おじさん達のどよめき、子どもの歓声、予想以上にキレイな施設、そしてなんとすばらしいサラブレッド！ 眠気も忘れて私は見入ってしまいました。あぶない、これはハマってしまうかもしれない。4月中旬の皐月賞では、満開の桜をバックにサラブレッドが疾走するそうです。それまでには「ワールドダービー」で競馬の流れを覚えておこう。（JUN）

WEL COME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

タントア～ル

完成度100%

●セガ/4月22日発売/3,800円/ETC/4M/2人通信対戦あり

手軽に遊べるミニゲームがてんこ盛り!!

業務用パーティゲーム「タントア～ル」をほぼ完全に移植!! 「にんじゃどこじゃ」をはじめとしたアヤしげなボイスは容量の関係上入ってないが、それ以外の部分の移植度はかなり高いレベルにある。ゲームモードは業務用と同じルールであるアーケードのほか、対戦プレイが楽しめるコンペモードがついた。12＋αのミニゲームをすべてクリアできるか!?

凶悪犯人を捕まえろ……というワリにはグラフィックがほのぼの。ボーナス面もあるよ。

4種類のミニゲームの中から得意なものを選べ。移植のデキはほぼ満点。

女神転生外伝～ラストバイブル～

完成度100%

●セガ/4月22日発売/5,500円/RPG/4M＋B.B

総天然色のラストバイブルを体験せよ

'92年12月に発表された、ゲームボーイ版のRPGをGGに移植。とはいえ題材はあの女神転生シリーズなので、とにかく〝重い〟。登場人物も宇宙誕生から変質していない物質「オリハルコン」の力で超能力がそなわった……という設定になっている。冒険の途中で出会った魔獣と交渉したり、魔獣合成でより強い仲間を造るといった〝メガテン〟のノリは健在だ。

シュールなMD版やSFC版に比べると、GG版はドラクエ風でキャラの動きがカワイイ。

画面構成は典型的なフィールド型RPG。キャラの移動速度も速め。

交渉が成功すれば、魔獣は自分のパーティーに入る。マッカも必要だぞ。

悪魔を味方に引き入れろ!

GPライダー

完成度100%

●セガ/4月22日発売/3,800円/RAC/4M/2人通信対戦あり

ドリフトの次は2輪のグラチャンを目指せ

SEGA SPORTSブランド国内発売第1弾ソフト。業務用に同名タイトルのレースゲームが発表されているが、内容は別物。規制時間内に4周を走り切るのが目的のアーケードモード、予選と本選に分かれてレースを競うトーナメント・グランプリモード、さらに「スーパーハングオン」の移植であるワールドツアーモードもあるぞ。

画面構成はオーソドックスな3D視点。S字などの連続コーナーは早めの操作がポイント。

プレイヤーが乗るバイクは排気量別に3タイプ用意されているのだ。

グランプリモードは予選タイムで本戦のスタートグリッドが決まる。

ドカーン!! 一気に5から7位も後退するハメに。

NBA JAM

完成度100%

●アクレイムジャパン/4月29日発売/SPT/4M

スーパーダンクシュートはここでも健在!

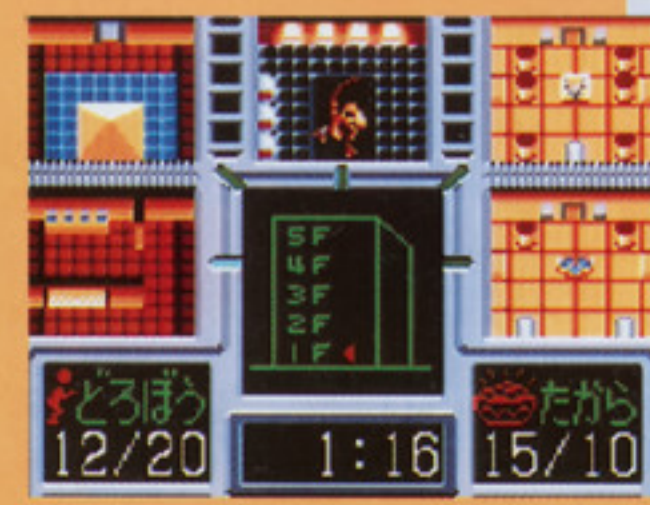
本場アメリカのプロバスケットボール団体NBAに所属する27チーム、計54人の実在スタープレイヤー達が大活躍する2 on 2ゲーム。ちなみに、タイトル名でもある〝JAM〟はダンクシュートの俗語。つまりアクロバティックなスーパーダンクの応酬(おうしゅう)戦が、このゲーム一番の醍醐味(だいごみ)と言えるわけだ。シュートの成功率が異常に高く、お気楽に遊べるのも良し。

各チームから選手は2名ずつ登場する。M.ジョーダンはいないがC.バークレーはいる。

自分が操作できるキャラとCOMキャラをうまく使い分けよう。

ターボオンで足が光ったら、すぐにシュート。豪快なダンク!

GG HOTLINE 期待の新作が続々登場 今こそGGをゲットすべし!

大増量のBEEP! GG、満足してもらえたかな? 今月は上に紹介した4本が一気に発売されるけど、さらに来月は「ワールドダービー」、「魔導物語II」が出る予定だ。「とられてたまるか!?」のような映画とのタイアップものや、海外からの「エイリアン3」も登場する。インタビューにもあるように、夏以降はさらに盛り上がる予定で、GGユーザーは「買って良かった」ときっと思えるはず。持ってない君、早くハンディマシンワールドを体験してみよう!

パズル的な要素がたくさん詰まった「とられてたまるか!?」の開発中画面。「魔導物語II」の紹介も次号でたっぷりと。

インフォコムが参考出品した脱着式充電池。セガも同様の製品を出しそう。

WEL COME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

LUNAR —ETERNAL BLUE—

さらに進んだ制作状況をプレスするぞ

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

完成度ゲージ	?%	1人プレイのみ

現在「LUNARⅡ」は着々と進行中。今回はほぼ決定した戦闘画面と新しいキャラクター達を中心に紹介するぞ。

Opening完成間近！ 美しいビジュアルシーンがてんこ盛り このルーシアのどアップを見よ!!

どーんと出ました、ルーシアの超アップ。これは何かというとオープニングで使われているビジュアルシーンから抜き出したものなのだ。聡明(そうめい)な瞳(ひとみ)にキリリと引きしまった面立(おもだ)ちのルーシア。キャラクターの魅力が存分に引き出されているビジュアルだ。下のビジュアルもオープニングからのもので、ある聖堂内部の様子。中央には謎のクリスタルが輝きを放っている。やはりルーシアとも関係あるんだろうな。うーん、気になる……。

すでにグラフィックは完成しているオープニング、本当はもっともっと紹介したかったのだけれど、何分(なにぶん)このオープニングは物語の核心を突く部分ばかりで構成されているため、これ以上は見せられないのだ。ごめん!!

いきなり核心を突く!? ルーシア登場……

何かを決意したかのように空を見上げるルーシア。その瞳に映るものは……!? 何はともあれ強いインパクトを受けるビジュアルシーンだ。

青く輝くクリスタルを守るかのようにぐるりと壁が取り巻いている。ここはどうやらかなり大きな聖堂の内部らしいが……。

これが窪岡氏のコンテ（の一部）！

今回オープニングを見せていただくにあたって、窪岡氏の描いた絵コンテのほうもラッキーなことに掲載することができたのだ。「LUNARⅡ」では、以前にも紹介したとおりキャラクターデザインの窪岡俊之氏が、自らオープニングの演出を手掛けている。

空に浮かぶ青き星に深く関わるシーンがルーシアを中心にドラマチックに描かれているぞ。ＯＶＡ並のクオリティで演出された窪岡コンテが、MEGA-CD上でどう再現されるか、今から楽しみにしていてほしい。

戦闘シーンを見よ！ 連続写真で雰囲気を味わえ!!

戦闘シーンがどんなふうに変わるのかと興味深々という読者の方も多いと思うが、Ⅰの操作法に慣れ親しんでいるプレイヤー側を混乱させないためか、基本的にはⅠの流れをくむオーソドックスなものとなっている。リアルタイム性ではなく、ターンごとに行動を選び、その後各々のキャラクター操作を行うといった方式だ。表示的にも非常にⅠに似かよっているが、魔法や技などの演出面は、格段にパワーアップしているようだぞ。というわけで今回の目玉、戦闘シーン３タイプを連続写真で紹介するのでじっくり観賞してくれい。

ヒイロの技 飛翔剣

敵モンスターとの距離を無視して使える技。技名の飛翔のとおり超人的なジャンプ力で敵の懐に飛び込み、シュカッと剣を振りダメージを与えるというものだ。敵モンスター1人（匹？）に有効。まさに元気いっぱいのヒイロらしい攻撃方法だね。

エンカウント

エンカウント画面。戦闘に入るとまずこの画面で戦うかどうかなどの作戦を決めることになる。

その後各々のキャラクターの行動を決める画面が現れる。AI、技、防御、攻撃、道具、退却の６つのコマンドで構成されている。

今回はヒイロには技である飛翔剣を選んでもらった。さあ、じっくりヒイロの戦いぶりを見てほしい。

ダンジョンやマップもちょこっとだけ紹介ね

青き塔に何が……

謎の遺跡である青き塔。存在すら忘れかけられているが、どうも天空にある青き星と関係があるようだ。朽ちかけたこの遺跡にはいったい何があるのだろう……。

さてさて、ようやく街の中だけでなくダンジョンやフィールドマップのお目見えだ。で、目を引くのが移動中のキャラクター達の動き。パーティーを組んで進んでいくのだけど、こやつらがちょこまかちょこまかと動きまわるんだ、これが。あっちをキョロキョロ、こっちでちょっくら道草、ってな感じの動きでまさに珍道中という雰囲気。芸が細かいというべきだけどね。

森の中を歩くヒイロ達。中央の樹齢百年はありそうな木からして結構古い森かも。

洞窟の内部。地面がゴツゴツして歩きづらそう。この先彼らを待ちうけるのは!?

細かな細工が施された塔の内部。青みがかった建物だがこれが噂の青き塔なのか。

レミーナの魔法 ファイアストーム

文字通り火系の魔法で敵グループ全員に効果がある強力魔法だ。魔法の効果が現れるにつれて画面が赤く染まってきて、そして最後に火の嵐が……。まさに、くるぞくるぞゴォォ――ってな感じだね。うん、お嬢様にピッタリ!?　凄いな魔法って／

魔法を選択！

レミーナ嬢は魔法ギルドの現当主。ここは一発お得意の魔法を披露してもらいましょうか。

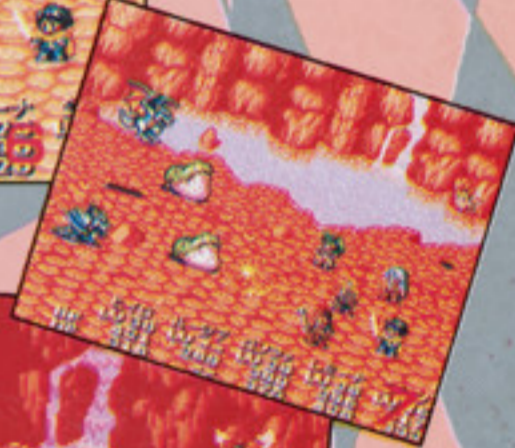
おおっと出ました／　お嬢が選んだ魔法はファイアストーム。過激なお嬢にゃピッタリ。

シャランラ(古い／)と優雅にロッドを振るレミーナ。効果は絶大／

ロンファの魔法 諸刃のルーレット

サイコロがくるくる舞った後に、敵にデカい鉄玉を落としてダメージを与えるというもの。落下地点周囲の敵にも有効だぞ。バクチ打ちの命ともいえる(?)ダイスを使うとは、なんともあなどれない技だ。この魔法も「LUNARⅡ」オリジナルのもの。

戦闘中でも葉っぱをくわえつつ彼が選んだのは魔法攻撃。さて何をお見舞いしてやろうかなっと。

どうやら諸刃のルーレットに決まったようだ。しかし彼の魔法はすべておいてギャンブル関係の名が付いているのだろうか？　謎だ

ここが見所GAと戦闘一問一答コーナー

――モンスターと魔法の相関関係みたいなものはありますか？

今回はモンスターにも魔法にも属性を持たせているので、火系のモンスターには水系の魔法が効果的というような関係は存在します。

――LUNARⅠと同名の魔法や効果が同じものはありますか？

ほとんどの魔法がLUNARⅡオリジナルですが、名前が近いものはあります。効果的に一緒のものもいくつかあります。

――敵キャラの攻撃方法は？

今回は敵パーティーの先制攻撃などもあります。また、敵の不意打ちにより自キャラのパーティー陣形が乱されたり、敵に囲まれた状態から戦闘がスタートしたりということもあります。

――LUNARⅠであったような攻撃アイテムなどは存在するのでしょうか？　また特殊効果は？

今回のLUNARⅡでは攻撃アイテムはなくなる予定です。特殊効果に関してはいろいろなものが付く予定です。簡単なものでは、魔法がすでにかかっているアイテムとか装備するだけで特殊効果がつくものがあります。

――ズバリ今回の戦闘シーンのウリについて一言。

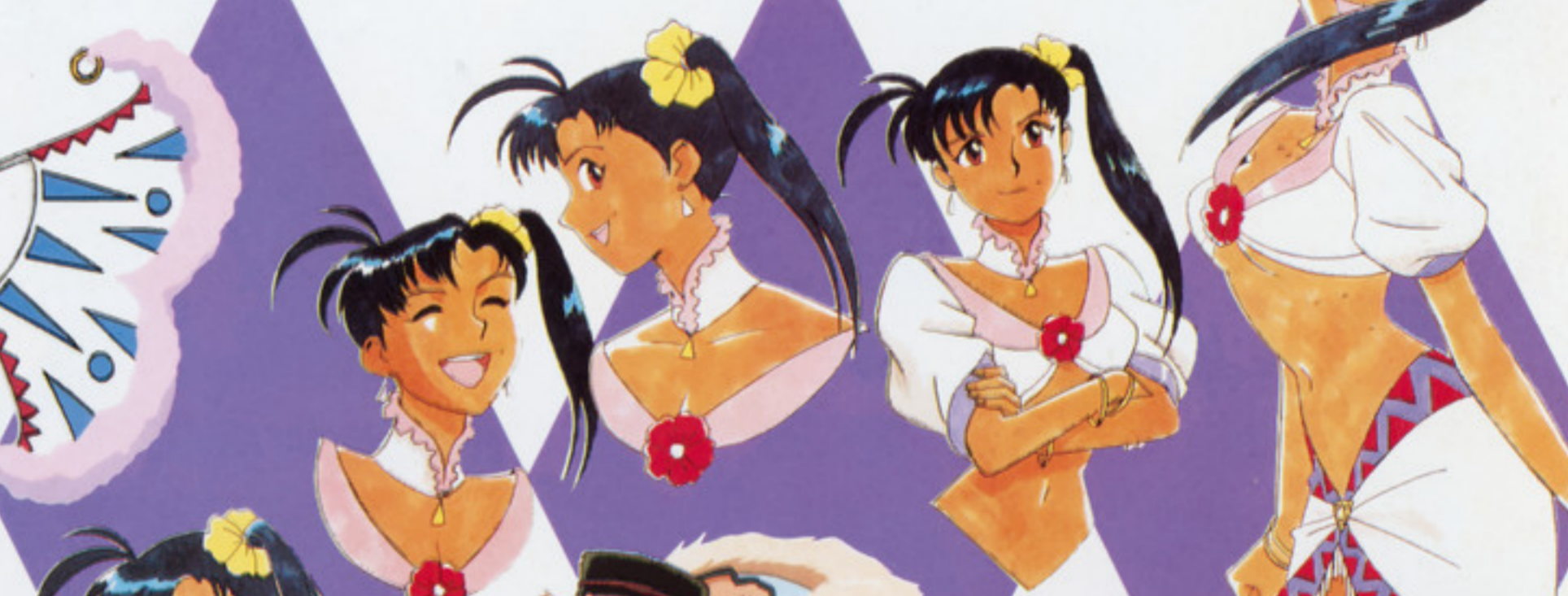
目が離せない戦闘にしたいです。戦闘シーンを見てプレイヤーが戦術を学び、より効果的なコマンド選択や攻撃目標設定ができるようなものにしたいです。動きも豊富で飽きさせませんよ。

LUNAR ETERNAL BLUE

これで8人のキャラが決定!

ジーン

旅芸人キャラバンの踊り子。踊りにおいては天才的な才能を持ち、常にキャラバンのナンバーワンを誇る売れっ子のダンサーだ。彼女は数年前大ケガをしていたところを今の座長に助けられ、以来キャラバンに身を寄せているが、それ以前のことは謎に包まれている。もちろんヒイロ達がこのオリエンタルな容姿と踊りに魅了されたのは言うまでもない。

グェン

ヒイロの祖父で考古学者。ヒイロと2人で、青き塔の研究のために砂漠地方の小さな家に住んでいる。この世界の伝説や言い伝えを信じ、日夜研究に没頭しているが、周りの人達からはそういった生き方を理解されずに変人扱いされているようだ。そのセイか人の言うことには耳も貸さず自分の信じる道を生きていくというガンコな一面も。

ナル

通称"キカイ山"と呼ばれる大きな森を根城にしている盗賊団の首領。派手好きでイイカッコしいで生意気で……っと欠点も多いけど、実は寂しがり屋さんなのダ。どうもルビィが気にかかるようで、なにかとちょっかいを出しているが、いつも最後は引っかかれるのがオチ。名前といい、容姿といいどことなくIのナルに似ている気が……。

すでに発表されている主役キャラの方々

今回また新たに3人のキャラクターが発表されたわけだけど、これまでに紹介したキャラクター5人もここでもう一度紹介しておこう。どれも個性的で魅力的なキャラクターだしLUNARIIの物語を彩る配役としてはピッタリなヤツらだよね。ゲーム画面でどんな活躍をしてくれるかは、今後のお楽しみだ。

ヒイロ

この物語の主人公。明るく活発な16歳の少年だ。辺境の砂漠に考古学者の祖父と2人で暮らしている。

ルーシア

青き星から来た謎の多い美少女。年齢や素性は不明だが、この物語の謎には彼女が深く関わっているようだ。

レミーナ

ヴェーンの魔法ギルドの現当主。少々タカビーなところあり。お金に対して異常なほどの執着心がある。

ロンファ

バクチやケンカ好きで、いつもサイコロを手にしている遊び人。昔は優秀な人材だったらしいが……。

ルビィ

赤竜の子供(本人談)。おしゃべりでおシャマでヒイロの奥さんになるのが夢。ルーシアに反感を持っている。

LUNAR EXPRESS!

LUNARⅡ情報ただ今全国に向けて発信中！

祝!! ゲーム アーツ公認記念

今日もどこかで悲鳴が聞こえる！ 制作者に明日はあるのか!? 何はともあれ公認記念。カラーでどーんと2ページお届けだ！

(株)ゲーム アーツ公認！

睡魔と疲労を仮面の下にひた隠し、今日もガンバでゲーム制作、ご苦労さまです、GAスタッフさま。

今回もカラーページに進出だ！

先月発足したコーナーだというのに、読者の方々から嵐のようなお手紙が寄せられスタッフ一同感謝感謝!! みんなの熱意に応えて今回はカラーページでお届けですよん。そうそう、このコーナーに寄せられたお手紙は１つ残らずちゃーんとゲームアーツの制作陣に目を通してもらっています。まさに作り手とプレイヤーを結ぶかけ橋。これからもよろしく。それでは今月もスタート！

LUNAR Ⅰ あの人は今…ナッシュ編

—TOSHIYUKI KUBOOKA PRESENTS！—

魔法都市ヴェーンの魔法使い見習いだったナッシュだが、その後持ち前の資質と努力のおかげで、前より少しは位が上がったようだ。見習いからはどうやら卒業したみたいだね。プライドが人一倍高くキザなヤツだけど、それに見合うだけの努力は決して忘れない男、ナッシュ。

一方恋愛面でもその気まじめさが現れていて、いまだにミア様１人を一途に想い続けている。とはいえ、気の弱さも変わっていないらしく、あいかわらず告白する勇気というものは持ち合わせていない。ひと言告白すれば道が開けるかもしれないのに、フラれるのが恐いんだよね。ま、きれいに言えば純愛って言えるんだろうけどね。でも、今やミア様はヴェーン１(？)のイイ女、このままではライバルは増える一方だぞ!? 頑張れ、ナッシュ!!

LUNAR —ETERNAL BLUE— 設定コレクション Vol. 2

記事のほうで戦闘シーンも紹介したことだし、今回は戦闘相手の敵キャラ達を紹介してみようかな。題してモンスター編PART1（PART2ってあるんかいな)。モンスターだけでもこんなにアイデアが詰まってるのかと驚くほどだ。でもここに挙げたのはほんの一部、実際にはもっと膨大な量のモンスター設定が……。とはいえ全部採用とは限らないのでそのあたりはご了承のほどを。

こいつは出会った時には可愛かったのに、っていう喰わせもんタイプだね。ひとたび牙をむくと恐い恐い……。こんなモンスターや女にゃ気をつけような。

顔中カラダという星の子チョビン(ふっ古い…)のよーなモンスター。可愛い顔だがやることぁやっぱあざといっスね。あたり前か。

砂漠にいる砂のモンスター。砂に隠れて寄ってくる。攻撃方法が酔っぱらいのオヤジ的だな。駅に住んでるという一説も(ないない)…。

ハガキでひとこと

★熱烈希望〃 アルテナの泉、堂々復活〃 LUNARシリーズのウリの1つである(?)これだけは絶対にはずさないでください。野郎用のはいりません(笑)。あっ、ついでにセガにもお願い。チェックは甘くするように〃

(東京都/鈴木裕治)

やっぱり来たか、このテのハガキが。同意見の男性諸君はきっと多いハズ。しょうがない、みんなで嘆願書を作成しようではないか!

★フィールド上で雨や雪が降ったりしたら面白いと思います。あと攻撃時や魔法使用時、ダメージを受けた時にそのキャラ独特のセリフがあればより感情移入できると思います。

(福島県/安彦英孝)

これはGOODなご意見。ちょっと大変そうだけどやるだけの価値は十分ありそうだものね。それではまた来月。今回は少なくてゴメン。

鹿児島県/安堂一意
力強そうなレミーナ。やっぱりこの娘はお金が一番ってことかね。

宮城県/龍斎剣
3人の性格が現れてるなあ。男は上目づかいの女にゃ弱いってか。

京都府/早川小織
これはキレイ〃 賢そうな感じも伝わってくる。今月の花マル賞!

今月の窪岡俊之氏の独白……

いやあ、君達元気かな?
僕ァ毎日「LUNARII」の仕事で自宅にこもりっきりサ。
おかげで部屋中、ケシゴムのクズだらけ、今もルーシアが机の上で微笑んでるってワケさ。
だけどイギリスの諺にもあるように"逆境は男をみがく"だ!
(女の子もネ)
君達も負けるな!

TIME SLIP LUNARII制作日記 1992年10月～11月頃

今回も、記憶をたどりながら制作日記を語っていただいた重馬 敬氏。感謝!

これまで第何稿かいろいろプロットがあったものの、いずれも問題があってボツ、どんどん時間だけが過ぎていった。しかし、さすがにもうマズい! このままじゃもう間に合わないぞ、ということで窪岡氏、火野氏、赤司氏、重馬氏の4人が週に3～4日(泊まり含む)重馬氏の自宅を占拠して、ストーリーラインを練る作業が行われる。連日夜中まで徹底討論した結果、ストーリーは3つの線に絞られた。1つはLUNARIの流れをそのまくんだもの及び次世代の話、もう1つはまったく別の世代のもの(それが現在のLUNARIIだ)、そして3つ目はLUNARという名はあるものの全く違うストーリーのもの。そして右往左往した挙げ句、今のラインがほぼ決定されたのだった!

今月の宮路社長のお言葉――Vol.3

いや～LUNARIIの制作、今月もたいへんですよ。ものが大きいだけに苦しんでますね。先月、ヒモの状態までまとまったと言ったけど、まだヒモが編みあがっていない。でも、日々進んでます。CSGでは、画面をお見せできませんでしたが、6月のおもちゃショーあたりでは、バーンとお見せできるようにがんばってます。とにかく、Jリーグも開幕されたし、LUNARIIの制作のほうも、サポーターの君達の力ぞえがあれば、非常に心強いと思うな。LUNARファンのみなさん、12人目の制作スタッフのつもりで、いろいろご意見ご希望などの手紙をください。励みにもなるし、制作もはかどると思います。よろしく!

LUNARIIスタッフ紹介 猫山似亜氏編

―― さて、第1回のお客さまはシステムデザイナーの猫山似亜氏です。では、現在(3月4日)制作しているところは?
猫山 オープニングと中間アニメデモのプログラムです。オープニングは7割ぐらいできています。
――オープニングはもの凄いという噂ですが?
猫山 劇場アニメ並の動きと絵のクオリティーです。早くお見せしたいのですが…。事情がありまして…。
―― どんな事情なんですか?
猫山 謎の部分が多いんで。知らないほうがゲームが楽しめますから、知らないほうがいいですよ。
―― 苦労話なんてありますか?
猫山 そうだね～。作ってるうちに企画が肥大していくところかな。例えば、魔法の数とかメッセージとかね。限られたメモリ内に収めるのに結構苦労してます。
―― 誰のせいなんでしょう?
猫山 ○馬さんとか○田くんとか○久保くんかな? みなさん結構無理な注文をしてきますね。やったほうがいいことは実現できるように努力してますけど。

第一開発の中では、もっとも沈着冷静なお人。その体から想像できないほど御飯を食べるらしいが本当かどうか定かではない……。

―― 前作の制作と今回のIIではどんなところが違います?
猫山 一番違うのはスプライトの動きを自由にしかも簡単にプログラムできるツールが、IIの制作には使用できる点です。村人の動き、魔法効果などをプログラムするのに、かなり役立ってます。
―― BEメガの読者の中には、拡大、縮小、回転機能を使ってほしいという意見が目立つのですが…そのあたりは?
猫山 今現在は回転機能は使ってません。ただ、使って意味のある場所があれば、いつでも使用できるようにプログラムは組んであります。拡大、縮小については、もうすでに使ってます。あるアイテムを使用すると世界地図を見ることができるようになるのですが、全体から現在地付近を拡大して見たりできます。
――では最後に読者に一言。
猫山 がんばってますんで、期待してください。

急募! 7月号のお題だ!

窪岡杯争奪!イラストギャラリーはレミーナ。そして、キャラの成長システムについてなんてのはどう?

おくづけ

このコーナーへの投稿は、〒103 東京都中央区浜町3-42-3 BEEP! メガドライブLUNAR EXPRESS!係まで。
それでは来月、はいちゃらば～い。

うる星やつら ディア マイ フレンズ

発売直前のMEGA-CD版、一足お先に見せます!!

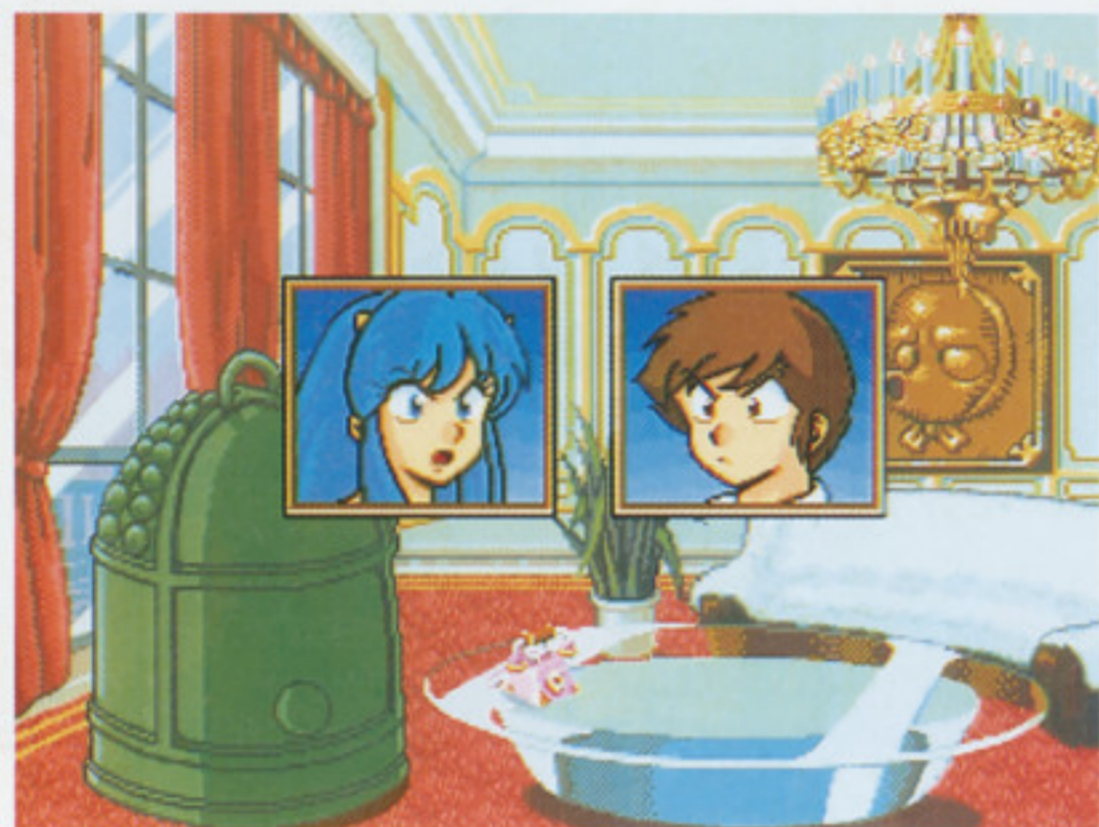
ゲーム アーツ／4月15日発売／7,800円／ADV／マウス対応

完成度ゲージ 100%　1人プレイ

この号が出る頃には、MEGA-CD版「うる星」の発売もあと1週間を残すのみとなっている。はっきり言って画期的な作品だぞ。

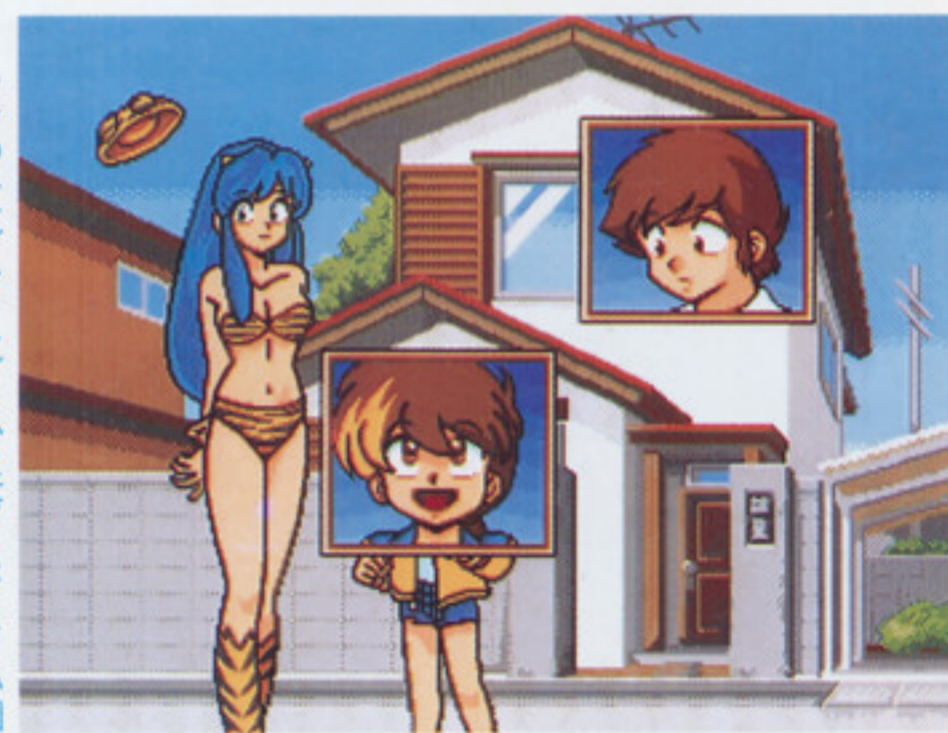
ついにMEGA-CD版が完成! プレイ感覚はほとんどOVAノリ

ファン待望のMEGA-CD版「うる星やつら ディア マイ フレンズ」、ついに完璧に遊べるバージョンが編集部にやってきた!! プレイした感想は……とにかく"速い"の一言。シーン間の移動時間はまったくストレスを感じさせないし、キャラどうしの会話のタイミング、フルスクリーンのアニメーションなどなど、まるでＴＶアニメ版を観ているかのように軽快にゲームを進められ、まさにユーザーフレンドリー。発表できないが隠れた楽しみも満載だぞ!

STORY 平和な友引町で起こった異変の原因を突き止めろ

会話中のキャラクターはゲーム画面内に顔の部分が表示されるのだ。

オリジナルキャラのサッちゃん。今回のストーリーにどうからんでくるのだろうか?

原作やＴＶ版にあった、お約束のワンシーンも再現。錯乱坊のドアップはそれだけで凶器?

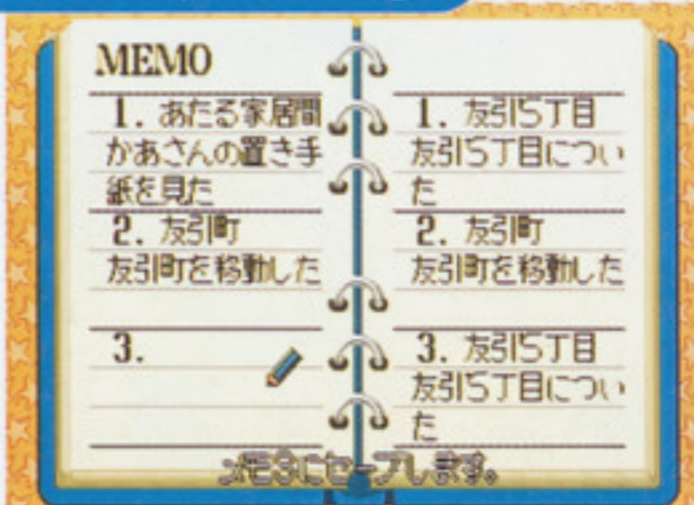
あたるやラムといったレギュラーメンバーだけでなく、色々なキャラが登場する。その数なんと、120種類!!

ママのペンダントをどこかに落としてしまい困っているサッちゃん。一緒に探してあげようね。

さて、今月はMEGA-CD版「うる星」発売直前、もう１度序盤のストーリー展開を紹介してみよう（前月号を覚えてる人はゴメン）。

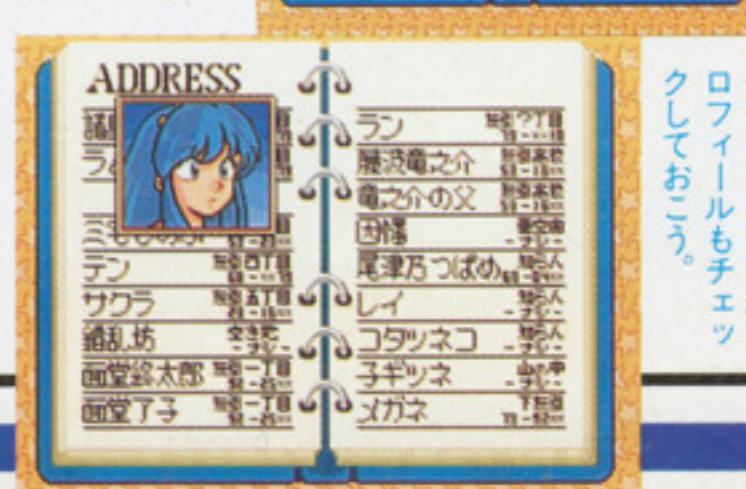
物語はある晴れた土曜日の午後、あたるがいつものようにガールハントしに外に出かけようとしたところへラムがデートしようと誘ってくるところから始まる。当然あたるにとって、ラムはガールハントをジャマするやっかいな存在。そこであたるは「学校に忘れ物があるからダメ」というでまかせを言ってラムをまこうとするのだが……結局、学校へラムとデートするハメになってしまう。その後、学校で竜之介に会ったりランちゃんの家や面堂家、サクラの家などへ行った後に自宅に戻ると……なんと、屋根の上で泣いている子供を発見。でも、なんでここにいるの!?

最新情報 メモ帳にはこんな機能がついているぞ!

ゲーム中は、いつでも好きな時にあたるが現在持っているアイテムを表示するサブ画面を呼び出すことができる。ここであたるが最初から持っているメモ帳を使うと、右に載せた画面になるぞ。セーブポイントは最大３カ所まで記録できる他、あたるが今まで会ったキャラはファイル化されて一目で住所とプロフィールがわかるようになっているのだ。

セーブ・ロード

セーブした時点で、あたるが何をしていたかが表示される。データの内容がすぐにわかるわけだ。

キャラクター・ファイル

メモ帳の右端をクリックするとアドレスを見ることができる。さらにここで名前をクリック。

各キャラクターのプロフィールもチェックしておこう。

これさえあれば攻略もバッチリ!? 友引町マップガイド

下に載せたマップは、今回の物語の舞台となる友引町の全景だ。ゲームスタート時は諸星家のある四丁目とランの家がある二丁目、そして友引高校の3カ所しか行けないようになっている。ここでチェックしてほしいのは、プレイヤーが移動する順番を変えることでストーリー展開が微妙に変化する点だろう。ランの家に行くか、友引高校に行くかでも、ランと竜之介のあたるに対する応対が変わってくるぞ。また、レギュラーメンバー以外のキャラに会ってみたいのなら、何度も道草してみることも必要。会えるチャンスは1度きりしかないキャラもいるからだ。いずれにせよ、物語が進むにつれて行ける場所はどんどん広がっていく。最初はとにかく歩きまわれ!!

全体マップに表示された丸いポイントにカーソルを合わせてクリックすれば、その場所に移動することができる

ここは友引一丁目。エリア内でもカーソルをクリックすることで移動できる。

町内をあちこちうろついていれば、思わぬ人物に会えることもあるかもよ……。

◀●友引高校●▶

あたるとラムが通っている高校で、購買部には竜之介親子が住んでいる。放課後なので、残っている生徒はほとんどいないようだ。サクラ先生やメガネにも会えるぞ。

原作ではあたるのおかげで様々なトラブルに巻き込まれる学校だ。ここにも隠れキャラが用意されているぞ。

下駄箱入れ

高校の中に入るとますこの玄関に来ることができる。ここから右の3カ所に移動できる。

購買部

竜之介に会うことでができる。手前にあるベルを鳴らすか、窓口で声をかけるかして呼んでみよう。そうすると現れるぞ。

2-A

あたるとラムのクラス。ロからでまかせの忘れ物はホントにあるのか？　窓際ではラム親衛隊のメガネ達が何やら相談をしていることも…。

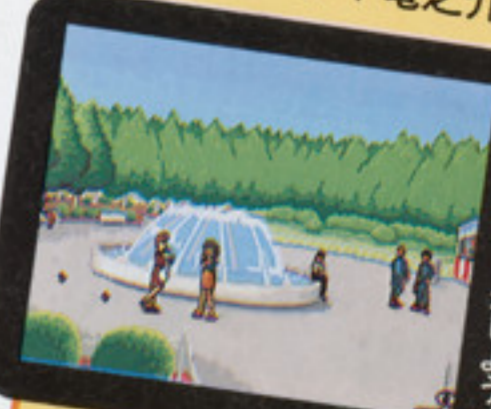
トイレ

何やらアヤしげな雰囲気がただようトイレ。いったい何が隠されているのか、きっと何かが現れるはずだ。

◀●友引公園●▶

友引町に住む人達の憩いの広場。ここではしのぶや竜之介の父に会えるはず。

移動するたびに公園内を散歩している人々の人数が変わっていく。ただし、こちらから話しかけることは残念ながらできないようだ。ここに来るたびに画面をよくチェックしよう。

ベンチ

カップルがよく待ち合わせをしている場所がここ。公園の左奥をクリックすればここに来れるようになる。くれぐれもナンパしようとは思わないように。

屋台

公園右に進むと、商魂たくましい竜之介のオヤジが浜茶屋再建のために24時間オープンで出店を開いているのだ。

友引一丁目

面堂家にはあたるの永遠のライバル、面堂終太郎とその妹・了子がいる。ただ、あるモノを持ってないと面倒家には入れない。

面堂家へと続く道。ここから奥に進めば面堂家の大手門前に進むことができる。ここでは木の世話をしている人に会えたりする。この一丁目、実はまるごと面堂家の敷地。

面堂家玄関がここ。終太郎の厳命により、黒メガネ達はあたるを中に入れてくれない。ケチ……。

タコをこよなく愛する終太郎が作った、タコだけが住むホール。こんな広いところにタコだけを飼う(?)なんて、やっぱりヘンだよな。

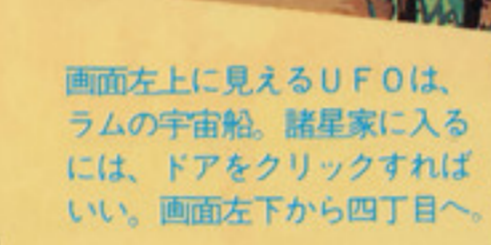
玄関を抜けても、面堂邸内に入るにはこのだだっ広い中庭を抜けなければならない。一見誰もいないように見えるが、実は……。

金持ちならではの豪華な置き物がならぶ面堂邸内。ここも中庭同様ある秘密が隠されているんだけど、はたしていくつ気づくかな?

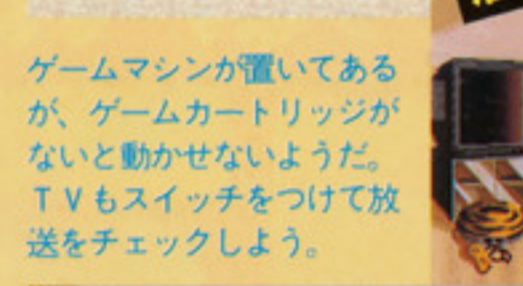
友引四丁目

ここからは諸星家と空き地に行くことができる。物語の序盤から中盤にかけて、何度もここに来ることになるだろう。空き地には錯乱坊やコタツネコ、諸星家にはテンがいる。取れるものは全部取っておくこと。

画面左をクリックすれば諸星家、画面右をクリックすれば空き地に進むことができる。なんにもない場所に見えるけど、ここでもいろんなことが起きたりするぞ。

錯乱坊が暮らしていると思われるテントがある空き地。ここによくコタツネコが遊びにきていることは有名だ。テントのチェリーマークがプリティ!

画面左上に見えるUFOは、ラムの宇宙船。諸星家に入るには、ドアをクリックすればいい。画面左下から四丁目へ。

画面右にある階段からあたるの部屋、廊下奥に台所、画面左のふすまをクリックすると居間へ行けるようになる。この画面をよく調査すること。

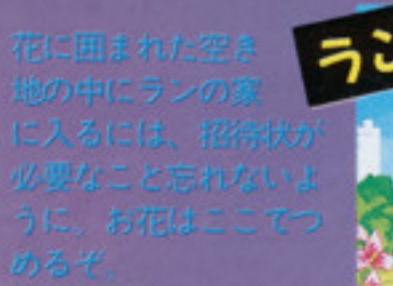
この部屋からゲームスタート。CDラジカセ、ジャンパーなどをチェック。窓をクリックすると……。

ゲームマシンが置いてあるが、ゲームカートリッジがないと動かせないようだ。TVもスイッチをつけて放送をチェックしよう。

台所にはいろんなアイテムが隠されている。冷蔵庫の中をガバッと開けると……。

友引二丁目

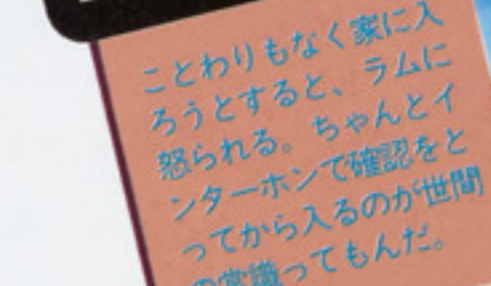
ランの家へ向かう時はここを通らなければならない。すぐに行けるエリアだ。

道をまっすぐ進めば引越ししたばかりのランの家にたどり着くことができる。ただ家と言ってもランの家はUFOなので、どこに着地してもいいような気もするんだけどね……。

花に囲まれた空き地の中にランの家に入るには、招待状が必要なこと忘れないように。お花はここでつめるぞ。

家と行っても中身はUFOなので、部屋の中はSFチック。左上のモニターには、いとしのレイが写っている。

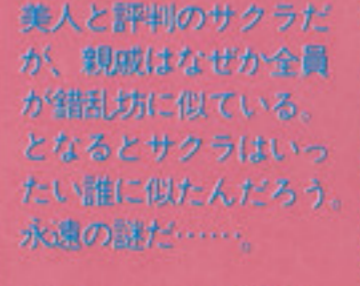
友引三丁目

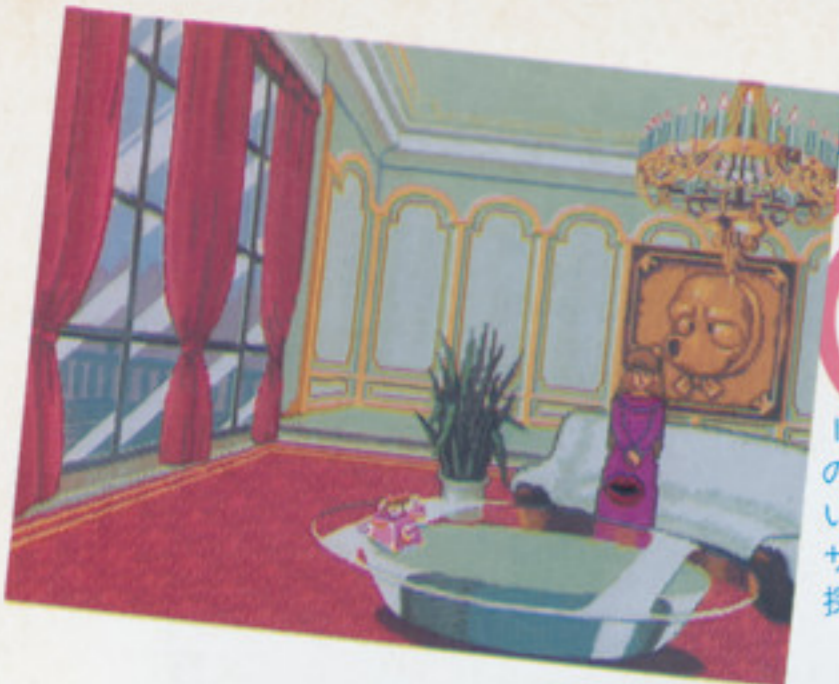
しのぶの家は、ごくごく普通の家だ。普通でない友引町では珍しく感じる!?

下町っぽい雰囲気がただよう三丁目。この先に進むと（画面中央をクリックする）、しのぶの家にたどり着く。ここにも隠れキャラがいるとのウワサが……。

ことわりもなく家に入ろうとすると、ラムに怒られる。ちゃんとインターホンで確認をとってから入るのが世間の常識ってもんだ。

友引五丁目

サクラ先生が住むお寺が道の先にある。ここもストーリーに深く関係する場所だ。

サクラの家でもある神社に行くには、必ずこの高台の道を通らなければならない。ここでもいろんな人に会えるみたいだからちょくちょく通ってみるのもいいかもよ。

美人と評判のサクラだが、親戚はなぜか全員が錯乱坊に似ている。となるとサクラはいったい誰に似たんだろう。永遠の謎だ……。

原作の後半では友引高校の保健医をやってるサクラだが、本業は悪霊払いなどを行う巫女。薄暗くて、ちょっと不気味。

1画面内に複数の隠れキャラがいることなんてザラ。こまめに探してみよう。

画面内に隠されたキャラを探してみよう

MEGA-CD版「うる星やつら」の楽しみの1つに、「画面内に隠されたイベントを探す」ことがあるのは先月述べたとおり。画面のある特定のポイントをクリックすると思いがけない反応が返ってきたり、隠れキャラが現れることがある。そこで今月は、その隠れキャラの一部を紹介してみた。原作を知らないとわかりづらいのでキャラの解説も載せておいたぞ。

原作うる星の元ネタを知っていれば、隠れキャラも10倍(?)楽しめる!!

プール妖怪

原作9巻に登場。プールでさんざん迷惑をかけた後、みんなが忘れかけてきた頃に再登場。物腰やわらかだが、結局迷惑をかける困った妖怪さんだ。

青い鳥

原作27巻に登場する連続幸福魔。青い羽を頭につけてもらえると願いがかなうそうだが、タイヤキがほしいというとタイヤと木を出すというダジャレがキツイ。

佐藤さん

原作27巻に登場。七面鳥研究所から脱走した七面鳥で、食べたぶんだけ大きくなるという困った性質を持っている。インスタントラーメンを食べて巨大化。

謎の怪鳥

原作13巻に登場。アンモナイトや三葉虫などの化石を集めたものを、ラムが強引に生き返らせた。TV局のスタッフを混乱させる。クェ～と泣き声が特徴。

イモちゃん

原作4巻に登場。友引高校で生徒達の弁当を食いまくり、みんなに迷惑をかける。ところが実はそれには理由があって……意外と泣かせるエピソードだ。

ラムUFO

原作1巻に登場。ラムの親父は葉巻型のUFOに乗っているが、ラムはアダムスキー型のような(?)円型のUFOである。あたるとケンカした時に使われる。

因幡

原作33巻に登場。運命製造管理局員で、あたる達の未来の運命を何パターンも作っている。ちょっと気弱なところがあるが、しのぶとは相思相愛の仲に!?

子ギツネ

原作20巻に登場。しのぶのコトが好きで、ちょくちょく会いに来る。変身能力を持つが大きさと耳が隠せないのでバレバレ。でもカワイイから許しちゃおう。

くの一 かえで

原作6巻に登場。くの一から一転してとらばーゆしようとする女忍者。くノ一の頭領であるおばばに命を狙われるが、あまり危機感を感じていないようだ。

CAO-2

原作18巻に登場。ラム、弁天、オユキが小学校に通っていたときの担任の先生。3人の目に余るイタズラぶりは、ついに先生を宇宙のとある星に追放する(!)。

テーマ曲を作ったHIROからのメッセージ

HIRO

1990年から音楽活動を開始して昨年デビューした、ポップでパワフルなシンガー・ソングライター。ロッテのど飴のCF曲『いつか空は晴れて』も唄ってるぞ。

昨年の11月号にも登場したHIRO。覚えているかな。そう、今回の「うる星やつら」のオープニングとエンディングの曲を作詞作曲し歌っているシンガー・ソングライターだね。

今回、MEGA-CD版「うる星やつら」完成andHIROの2枚目のアルバム『I'm so Happy!』の発売を記念して編集部に遊びにきてもらったぞ。なにせ、レコーディング以来MEGA-CD版「うる星やつら」を見たことがなかったとのことなのでさっそく、編集部でプレイしていただきました。で、感想はと言うと。

HIRO「オープニングもゲームもアニメそのまま、ゲーム中で、私の曲が入ったCDが聞けるのは（やり方は、まだヒミツ!）カンゲキ。3月1日に発売された2枚目のアルバムにもうる星やつらのオープニングとエンディングの曲が入ってます。ゲーム中のバージョン以上にパワフルに元気よくリミックスしました。聴いてくださいね」

というわけで、彼女のニューアルバム『I'm so Happy!』もヨロシク!

『うる星やつらDear My Friends』音楽集。MEGA-CD版の音楽集だ。日本コロンビアCOCO-11170（2,800円）

アルバムプレゼントだよ

なんと今回、HIROのニューアルバム『I'm so Happy!』を3名様にプレゼント! 締切は5月8日消印有効、BEメガうる星やつら係りまでだ。ご応募よろしく!

3月1日発売のNEWアルバム『I'm so Happy!』日本コロンビアCOCA-11400うる星のテーマ曲も収録。

アイテムを使うと新たな展開が……

このゲームは、ある特定のアイテムを定められた人に渡すことで物語が進んだり、変わった反応が返ってくれる。アイテムは人と話すことでもらったり、画面内にあるマットを動かすと下に隠されていたり……と入手方法もさまざま。物語の本筋に関係ないアイテムは、いろんなことをして使えるかどうかを試してみよう。例えば、ランの家の前で取れるお花は、登場する女の子キャラすべてに渡せるのだ(冷蔵庫で手に入れたハムは無理)。

アイテムリスト(一部のみ)

映画のチケット

以前あたるが行こうと思って買っておいた映画のチケットがコレ。ガールハント用に使うアイテムの1つか?

ランの招待状

ランの伝言人形が持ってきた、お引越しメッセージが書かれた新居の招待状。これがないとランの家に入れない。

自宅のカギ

諸星家の玄関のどこかにあるカギ。すぐわかるような場所に隠されているので、考えようによってはズサンかも。

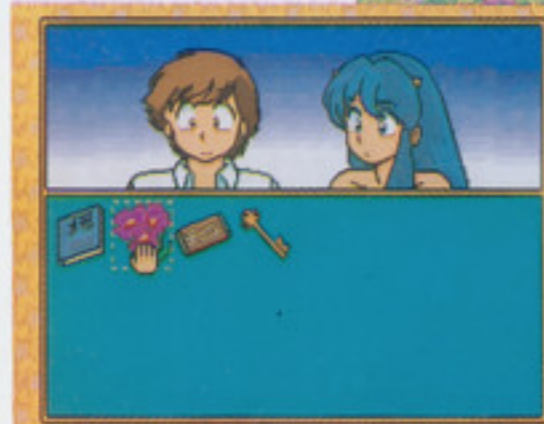
お花

女の子に贈ると必ず喜ばれるのがコレ。竜之介だろうがしのぶだろうが、必ずなんらかのお礼を言ってくれるぞ。

赤丸様

面堂家のタコ軍団の中で、最も終太郎が溺愛するタコ。ふらふらと姿を消すクセがあり、原作でも行方不明に。

例・ランちゃんにお花をプレゼントする

まずはアイテムをどこからか入手しよう。ランの家の手前にあるお花は、誰かにあげれば何度でも摘みにくることができるアイテムだ。

サブ画面でアイテムメニューを呼びだし、お花をあげるカーソルをランに合わせてクリックしよう。

これでランにお花をプレゼントしたことになる。ランちゃんは当然喜んでくれるけど、デートまでは無理のようだ。

今後のストーリー展開をちょっとだけ紹介!! サッちゃんの正体は!?

落としてしまったママのペンダントを探すため、3人で友引町を調べることになったあたる達。ペンダントはすぐに見つかると思うけど、その後にサッちゃんが鬼ごっこをやろうと言い出すはずだ。美人のママに会える(という下心だけの)ために手伝っていたあたるは、おあずけを食らってもうカンカン。とりあえず、ラムの提案でしぶしぶ鬼ごっこをすることにしたあたるだが……。なんと、あたるが気がつくと友引町はもぬけの空になってしまったのだ!!

諸星家の屋根で泣いていたサッちゃんを助けるラム。その後サッちゃんにどこから来たのかをたずねたら「お空からやってきたの」というご返事。どーいう意味なんだろう?

無邪気なサッちゃん

ワーイ

鬼ゴッコする3人……

サッちゃんの純粋な子供パワー(?)に振り回されるあたる達。子供に優しいラムは、あたるを説得させてしまう。

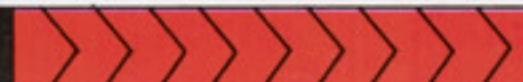
友引町の人々が消えた!?

あんなに人がいた友引公園、鬼ゴッコを始めたとたんに誰一人として姿を見かけなくなってしまう。ナゼ!?

友引町にいったい何が起きたのだろうか!?

ダンジョンマスターII スカルキープ

発売直後.!! 徹底研究だョ.!!

ビクターエンタテインメント／発売中／8,800円／RPG

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

マップは簡単で仕かけも難しくないため、３Ｄものが始めての人でも無理なく遊べて、達人にも満足できるバランス。これは名作！

さあっ！ 今月もヘットちゃんといっしょに大冒険しよっ！

１カ月のごっぶさた～！ みんなのアイドル、ヘットちゃんだよ！

もう、私のソフトは手に入れてくれたかな？ ヨロシイッ！ 今月はいっしょに冒険できるネ！

あなたは、私をどういう風に育ててくれるのかしら？ 今回の記事でさらにキャラ育てのポイントをガッチリつかんでほしいな！

今回も、私の冒険の仲間はきまじめトーハム、むっつりエッカス、陰気で陽気なサロスの３人。４枚目の一族の鍵を見つけてお城の門を開くまでフォローするよ！

それじゃ今月もいってみよ～！

前号のあらすじ

舞台はスカルキープ辺境駐屯地。今、その深奥から世界をゆるがす巨大なる邪悪が産み落とされる……。主人公、トーハムは世界の危機を救うために３人の仲間を冬眠から目覚めさせ、スカルキープ内部への探索を図る。キープの門を開くために４枚の鍵のうち２枚は手に入れた！ 残りの鍵を求めて冒険は続く！

ヘットちゃんのお買いもの一口メモだよ!!

その1 必ず値切ろう!!

ショップでは、ゆっくりお金を出して値切ろうね！ おやじの動作をよく見て「もうちょっと」の声がかかったら、銅貨で１枚ずつ支払うのがコツ。大マケもアリよ！

「もうちょっと」のポーズ。小額のお金を出し惜しんでいると、やがて、うなずいて商談成立。

その2 売値と買値をチェック!!

ショーウィンドウ。上の表示が売値。下の表示が買値。売値の１割引くらいが引き取り価格。

お城のまわりの４つのフィールドには３カ所にショップがある。

それぞれでアイテムの価値が変動しているから、うまく売り買いすれば大金持ちも夢じゃない!?

その3 ケンカはだめョ!!

エッカスの種族は、とっても強い！ ショップのおやじや用心棒にケンカを売ると、用心棒が皆殺しの攻撃をしかけてくる。くれぐれも強盗をしちゃダメよ！

マーチャントの必殺キ～ック！ 痛烈！ 中級のパーティーでも数発くらえば、全滅確実！

格安奉仕！ ラー族の村 4大ショップ品目リスト 売切御免！

アイテムショップ

品名	用途	価格 赤	緑	金	銀	銅
リンゴ	食用					1
ジカーマ	食用					3
ワームの肉	食用					2
パン	食用					3
チーズ	食用				1	
すね肉	食用				1	2
ステーキ	食用				3	1
パームアップル	食用				3	1
マナの花	食用			3	1	2
妖精のキノコ	食用		1	1	2	
毒キノコ	食用		2		1	
コウモリの死骸	食用				1	
水袋	容器					2
ジョッキ	容器				1	
空フラスコ	容器			1		1
コンパス	磁石				2	3

価格の、赤・緑・金・銀・銅は、それぞれ赤宝玉（ほうぎょく）、緑宝玉、金貨、銀貨、銅貨の意味で、この世界の通貨だよ。価値は、銅４で銀１、銀４で金１、金４で緑１、緑４で赤１。金貨１枚のかわりに銅貨16枚でもＯＫ！

表の価格をよく見て、初期装備のお買いものを楽しんでね！

武器ショップ

品名	種別	価格 赤	緑	金	銀	銅
棍棒	打撃				1	
釘付棍棒	打撃				2	
メイス	打撃		1		2	
モーニングスター	打撃		2	2	2	
テクノライザー	打撃	1	3			2
投石機	投石				1	2
矢筒	弓用				1	2
弓	弓			1	2	
クロスボウ	弓		1	3	2	
矢	矢					1
毒矢	矢				2	
毒投げ矢	投擲				1	2
手裏剣	投擲				2	
杖	杖				2	
たいまつ						1
短剣	剣				3	
鎌	鎌			1	2	
鉈	剣			1	2	
つるぎ	剣		1	1	1	2
レイピア	剣		1	3	2	
斧	斧		2	1		
サーベル	剣		3			
刀	剣		2	3		
エクスサイマー	剣	1	2	2	1	
ブルースチール	剣	2	1	1	2	

商品の効果、威力は、価格に比例しているけど、高級品は技能の低い人には使いこなせないよ！

洋服ショップ

品名	装着部位	価格 赤	緑	金	銀	銅
バンダナ	頭					1
マント	胸				1	2
暗黒のマント	胸			1	2	3
黒い上着	胸				3	1
チュニック	胸			1		1
ファインガウン	胸			1	2	2
ベスト	胸			1	2	2
ダブレット	胸			2		1
皮チョッキ	胸			3	3	
ブリガンディン	胸		1	1		3
うろこの鎧	胸		2	3		
騎士のマント	腰				2	
黒いスカート	腰				3	1
ファインガウン	腰			1	2	3
長衣	腰			1		2
青いズボン	腰				3	3
赤いズボン	腰			1	3	2
皮ズボン	腰			2	3	1
うろこの脚絆	腰		1	2	2	1
皮サンダル	足					3
スウェードブーツ	足				3	3
皮ブーツ	足			1	2	2
ミスリルブーツ	足		3		1	2
ルーンチャーム	首			1	3	1
魔法の護符	首			3	2	1
灯の護符	首		1	2		1
ムーンストーン	首		2		3	1
メズマー	首		3		3	
スーゼライン	首	1	3		2	

防具ショップ

品名	装着部位	価格 赤	緑	金	銀	銅
角兜	頭			1	3	
メイル兜	頭			2	1	
兜	頭		1			1
鉄兜	頭		1	2		
大兜	頭		2	3	1	
アーメット	頭		3	1	2	
炎の兜	頭	1	2	3		
テクノ兜	頭			3	2	1
胸あて	胸		2		2	
鎧	胸	1		2		2
ミスリル胴着	胸	1	2			3
炎の胴着	胸	2	3		1	
炎の鎧	胸	2	3	1		
テクノ鎧	胸		3		3	
ももあて	腰		1			2
鉄製脚絆	腰		2		2	1
ミスリルズボン	腰	1		1	3	1
炎の脚絆	腰	2		2	1	1
テクノ脚絆	腰		1		1	2
すねあて	足			2	1	3
鉄製ブーツ	足		1	1	3	
炎のブーツ	足	1		2		2
テクノブーツ	足	1	2		3	
木製盾	盾				2	
小型盾	盾			3		
テクノシールド	盾	1	3		2	
炎の盾	盾	1	2	3		

ヘットちゃんの大魔法講座!!

呪文詠唱ウィンドウ。上段でシンボルを選んで、下段で組み合わせるの。

この世界の魔法は全部で24個のシンボルを組み合わせて生み出すの。マナがあれば、どんなに高等な呪文だって唱(とな)えられるけど、術者のレベルが高くなければ、きちんと発動してくれない。しっかり練習を積んでおかないと、いざという時役に立たないわよ！

パワーシンボル

下の呪文表のすべての呪文の頭にくっつけて、その呪文のパワーを決めるパワーシンボル。効力は上から下へと、だんだんと強くなっていく。一番上のローは初心者用。一番下のモンは山をも作るパワー。上から三番目のオンが、呪文本来の効力をそのまま発揮させるものなのよ。

ロー
ウム
オン
イー
パル
モン

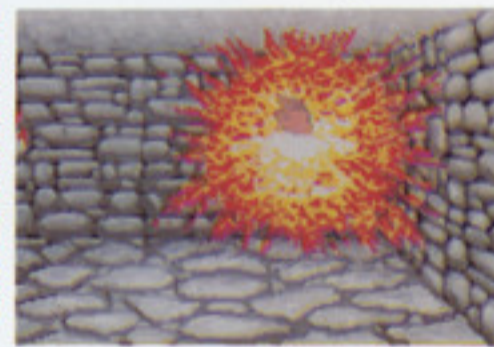
休憩中も魔法の練習をしてね！

戦士レベルは敵の攻撃を受けるだけでも上がるけど、魔法はそうはいかない。とにかく、使うことが上達への道。失敗を恐れずに少しずつ高いパワーシンボルを使うようにするのがコツ。初期は戦闘中に練習しないほうが賢明(けんめい)ね！

僧侶は、なんといってもヘルスポーション。ケガをしていなくても、どんどん強い薬を作って飲みまくりましょう。魔法使いは、マジックトーチ、ライト、プッシュ、などが有効。エキスパートになるまで戦闘呪文は、おあずけね！

最強レベル◿(モン)の呪文をマスターしよう！

呪文使いは、最強パワーのモンの呪文が使えるようになってはじめて一人前。キープ城に入る前にぜひとも修得させてね！　練習場所は、魔法使いは第2フィールドの地下の大岩の前。僧侶は第4フィールドの謎のショップで、フラスコを買って呪文を売るのがベスト！

最弱と最強の呪文の効果の違いがコレ。左がロー（最弱）の火の玉。右がモン（最強）の火の玉。威力の違いが一目でわかるよね！

僧侶の呪文

記号1	記号2	記号3	呪文	効果
≈			ヘルスポーション	僧侶の基本、ヘルス回復薬「ヴィー」を作る
田			スタミナポーション	スタミナを回復させる薬「モン」を作る
ꝏ	ς	✳	マナポーション	マナを回復させる便利薬「イー」を作る
≈	ς		キュアポーション	毒消し薬、「対ヴェン」秘薬を作る
田	ς		シールドポーション	敵の物理的攻撃への防御薬「ヤー」を作る
田	ς	⋋	ウィズダムポーション	一時的に知恵を上げる薬「デイン」を作る
田	ς	士	ヴァイタリティーポーション	一時的に生命力を上げる薬「ネタ」を作る
∴	ς	◡	デクスタリティーポーション	一時的に機敏さを増す薬「ロス」を作る
⊘	ς	⟋	ストレングスポーション	一時的に強さを増す薬「クー」を作る
o	ε	♉	ダークネス	闇を作り出す
田	ε		シールドスペル	物理攻撃のダメージを軽くする盾を作る
田	ε	⋋	プロテクトシールド	勇者たちを魔法攻撃から守る盾を作る
⊘	ς	士	ファイアーシールド	炎や熱を防御する盾を作り出す
ꝏ	ς	◡	リフレクトスペル	相手の魔法をはねかえす壁を作り出す
∴	ъ	⋋	ウィズダムオーラ	全員の知恵を一時的に増すオーラを張る
∴	ъ	士	ヴァイタリティーオーラ	全員の生命力を一時的に増すオーラを張る
∴	ъ	◡	デクスタリティオーラ	全員の機敏さを一時的に増すオーラを張る
∴	ъ	⟋	ストレングスオーラ	全員の強さを一時的に増すオーラを張る
ꝏ	ъ	◡	ポーターミニヨン	物を運んでくれる人工生物を作り出す
ꝏ	ъ	士	ガードミニヨン	動かずに敵を攻撃する人工生物を作り出す

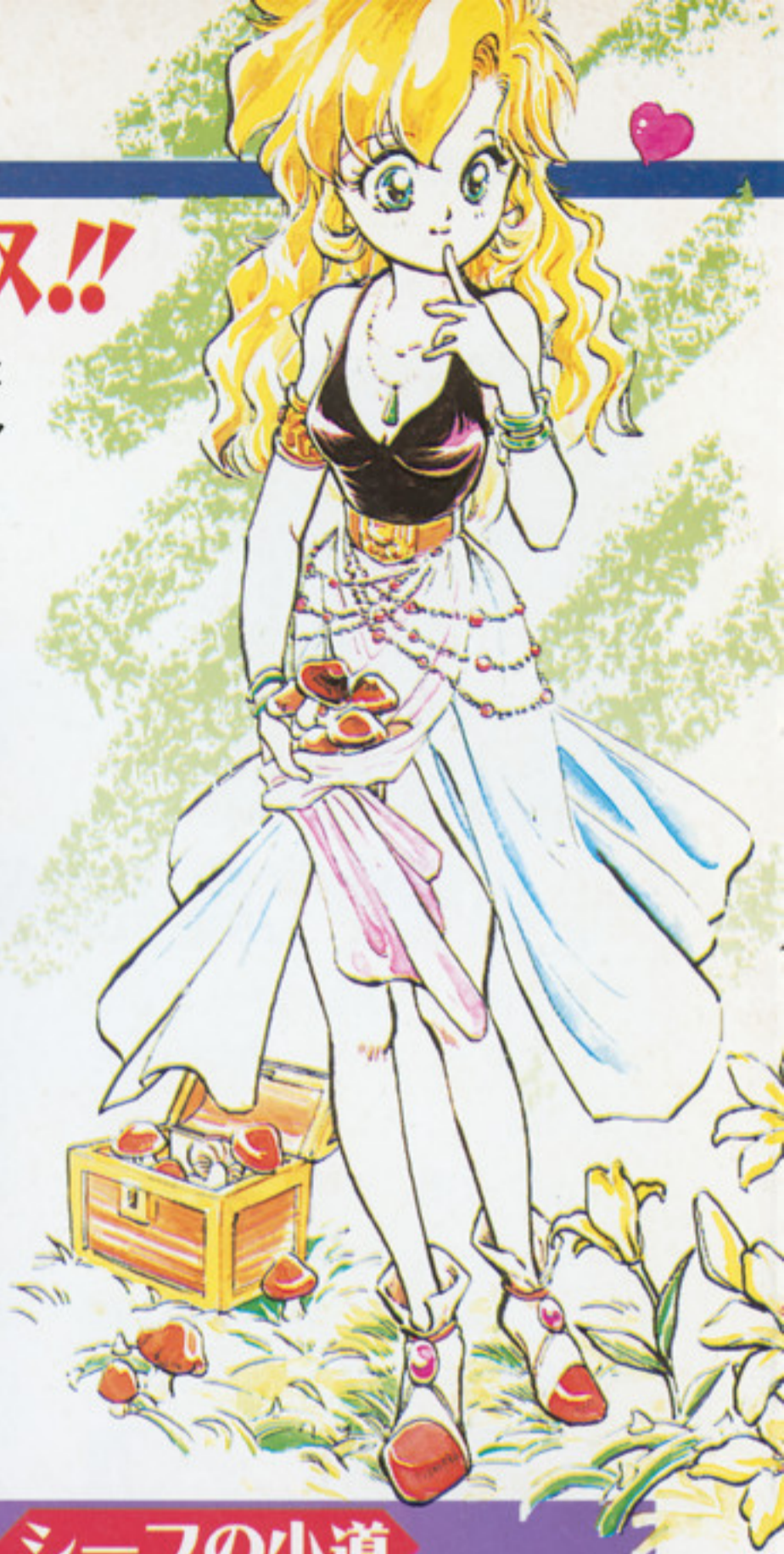
魔法使いの呪文

記号1	記号2	記号3	呪文	効果
⊘			マジックトーチ	魔法のたいまつを作り、行く手を照らす
∴	ε	✳	ライト	光のエネルギーで、周囲を明るくする
∴	ℸ	⟋	プッシュ	魔法の力で重い物を押す
∴	ℸ	◡	プル	魔法の力で引けない物を引く
∴	ъ	♉	インヴィジビリティー	全員を透明にして、敵から見えなくする
∴	ε	◡	ディスオートタイム	時間を操作し、全員の動きを早くする
田	ъ		マジックマーカー	目印となる魔法の石を生み出す
⊘	ε		ファイアーボール	炎の力で相手を攻撃する攻撃呪文
∴	⧖		ポイゾンクラウド	毒の霧を敵に投げつける攻撃呪文
o	⧖		ポイゾンフォウ	魔法の毒の矢を敵に放つ攻撃呪文
∴	ℸ	✳	ライトニングボルト	稲妻を生み出し、敵を攻撃する呪文
o	ъ		ハームノンマテリアル	幽霊など実体を持たない敵に対する攻撃呪文
ꝏ	ъ	⟋	アタックミニヨン	敵を探し攻撃する人工生物を作り出す
ꝏ			ドアオープン	魔法でドアを開ける

冒険4日目!! 殺人鬼アックスマンはひどい奴!!

今日はきちんとレベルアップしているからシーフやワームなんて恐くないもん！　もう第1、第2フィールドなんてお散歩気分。

マナの花やキノコを摘んでピクニック、るんるん！　一度摘んでも、また生えるから何度採りに行ってもＯＫ！

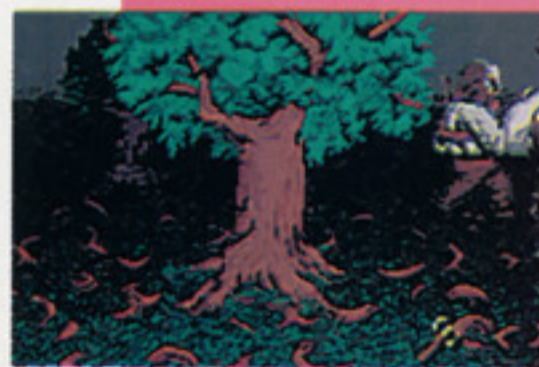
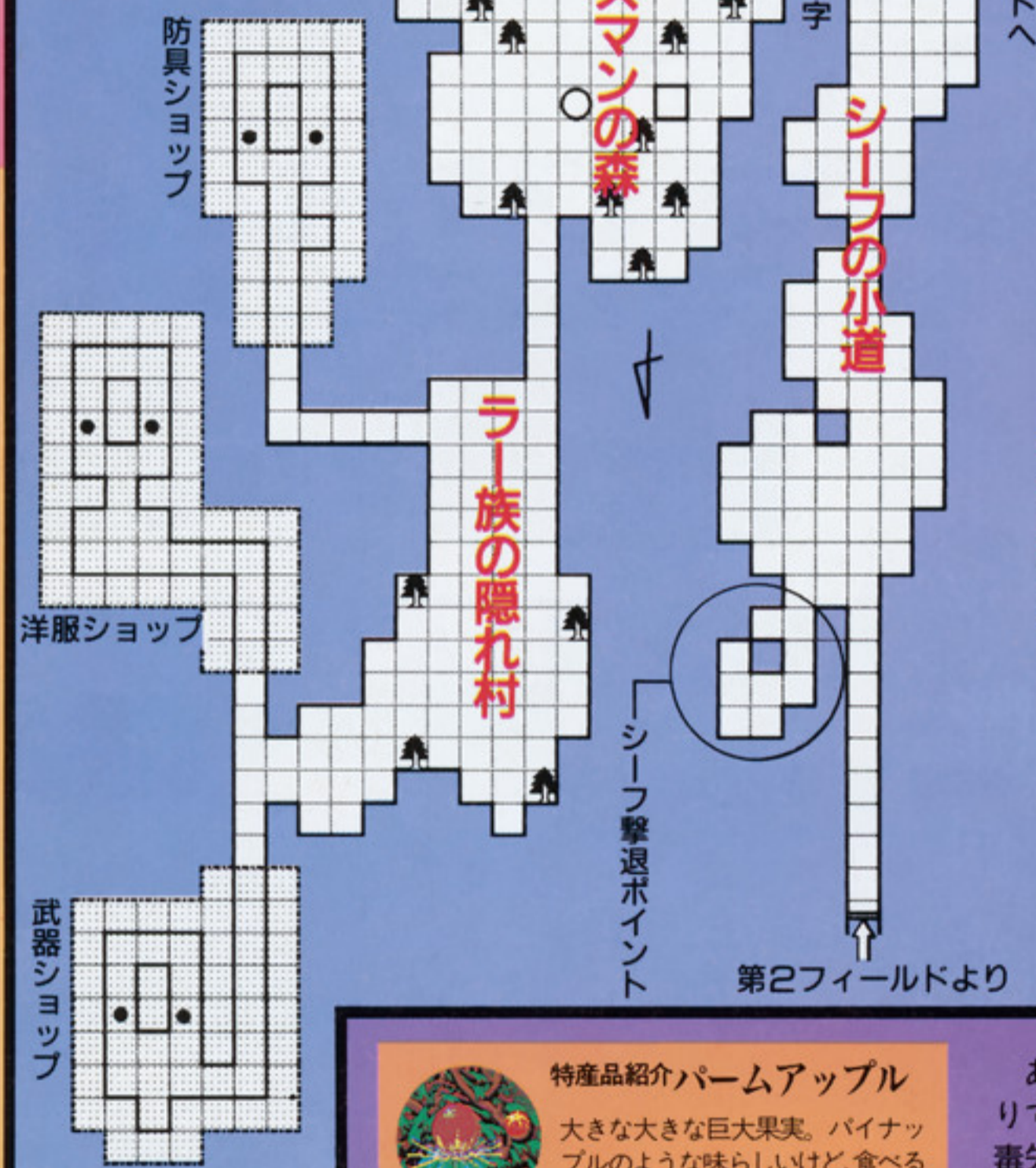
第3フィールドも楽勝……かと思ったら、最低野郎のアックスマンがゾロゾロ大行進！　こりゃ、今日もつらくなりそうだわァ…。

アックスマンの森

森に足を踏み入れると、いきなり斧がビュン！　ザックリ、エッカスの肩口に突き刺さる！

斧使いの盗賊アックスマンの森には3枚目の一族の鍵が隠されているらしいけど、まともに戦闘していたら命がいくつあっても足りないよ！

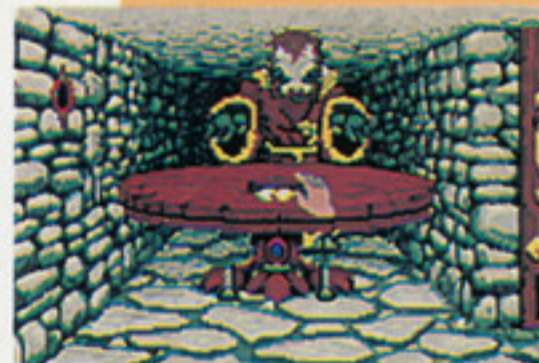
ここは一つ武器をしまって走り抜けるのが最善の作戦。集団で行動するアックスマンに囲まれたら全滅確実なので、地図をよく見て行動してね！　それと忘れちゃいけないのが彼らの投げる斧。必ず、拾ってね！　出発地点の村で売れば、かなりの稼ぎになるのよ！　いわば特産品の一種よね！

MONSTERS アックスマン

投げる、集団、盗むの三拍子そろったワル。

森には太い樹が茂り、思いのほか迷路化している。アックスマンに追いつめられないように注意して！

ラー族の隠れ村

この村にもマーチャントのショップがあるの。ここで注目したいのがそれぞれの品物の売値と買値。これは商売のチャンス！　さすがアックスマンの森の裏にあるだけあって、斧が安い！　これは買い。

毒矢も安いので忍者用の装備として買いそろえよう。また、火の剣の買値に注目。もし、どこかで見つけたら、ここで売ることにしましょう。あこがれの青水晶が手に入るのよ！

あと、テクノ系の防具も高価買い入れの用意があるらしいから、装備変更の時は利用するといいかも。

隠れ村のマーチャント。最初の村のおやじとは少し顔が違う。くたびれたように見えるのは辺境の土地のせい？

特産品紹介 パームアップル

大きな大きな巨大果実。パイナップルのような味らしいけど、食べるより銀貨3枚で売った方がいい！

シーフの小道

シーフ撃退テクニックを教えちゃう！

パーティーの後ろへ後ろへと回り込む習性のあるシーフちゃん。足音に注意して撃退！

まずヘッドフォンを用意して！　パタパタというシーフの足音の聞こえる方へパーティーの向きを変えると、シーフを見つけられるわ！　そしたら、シーフに体当たりをして、シーフを跳ねとばしながら、出口が一カ所しかない袋小路に追い込むのよ！

あとは忍者の訓練のつもりで前衛は素手で、後衛は毒矢で攻撃すれば圧勝！

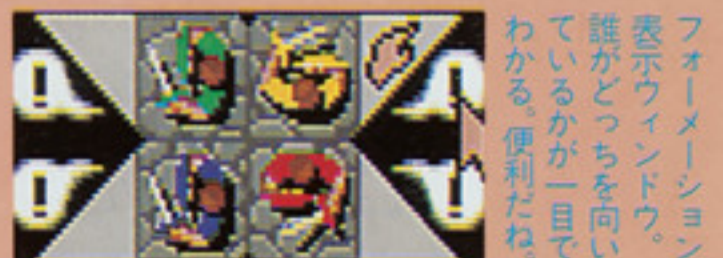
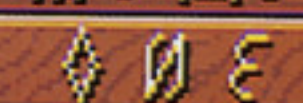
あいかわらずの

大切なのはフォーメーション!!

この世界では、重要なアイテムのあるところや、錠や仕掛けのあるところに凶暴なモンスターがウヨウヨしていることが多いよね。

そんな時役に立つのがフォーメーション。組めることがわかっていても、実際には使っていない人が多いんじゃないかな？

使い方は簡単。まず、リーダー（仕掛けを操作したりする人）を盾になるメンバーで囲んで、外側に向かって向きを変える。後はヘッドフォンで敵の近づく音を聞いて、音のする側に向いているメンバーに攻撃をさせればいいの。この方法を使えば、画面に見えていない敵も攻撃することができるから、メチャ有利。私みたいに不器用な人がリーダーになって、仕掛けの操作にモタついていても、背後から敵に襲われる心配がなくなるんだよ！

フォーメーション表示ウィンドウ。誰がどっちを向いているかが一目でわかる。便利だね。

メンバーの向きの変え方は、攻撃をする時に一番下の欄の矢印をクリックするだけ。

冒険5日目!! 亡霊の館で最後のカギを発見しちゃった!!

いよいよ今日は最後のフィールド。4枚目の一族のカギを求めての大冒険／……なんだけど、今回はかなり薄気味悪い場所。

どうやらラー族の墓所に迷いこんじゃったみたい……。

霧の霊園に入ったら、もう後戻りはできない／　先に進むしかないんだけど、モンスターの強さがハンパじゃないよ／　ハームノンマテリアルの呪文を使えないと、かなりキビシイ冒険は確実だよ／

死の林

立ちならんでいる樹のほとんどが枯れてモンスター化している。霧で見晴らしが悪いうえに、しっかり足をとられる《ぬかるみ》まで用意してあるステキなエリア。

しかも恐しいことに、霊園からビリビリ＝ファントムがやってきて、樹の化け物と連携攻撃を仕かけてくるの。これはかなりヘルスに響く。ここは早めに亡霊の館に逃げ込むのがイイと思うんだけど、足場が悪いから大変／

《ぬかるみ》に足をとられていると、いつの間にかモンスターに囲まれていることがある。気をつけて歩こう。

MONSTERS エビルウッド

ぶつかったりして起こさなければ、ただの樹。

特産物紹介 毒キノコ

特殊な効果があるもののあまり食べない方がいいと思う。売れば、妖精のキノコより高い。

霧の霊園

ここはマーチャントの墓所らしい。稲妻で強力な攻撃をしてくるビリビリくんが強敵。通常の武器での攻撃はまず効かない。特殊な武器を持っていなければ、魔法使いのハームノンマテリアルが頼みの綱。

そういえば霊園に入る直前に、何かとがった武器を見かけたような気もするけど……。ま、いいか。

最初は逃げるのが得策だけど、お城に入る前に、コイツらぐらいは軽く倒せるようになっていたいよね／

門をくぐると、巨大な石像が屹立している。見とれていると背後で門が閉まり、ビリビリの攻撃が始まる。

MONSTERS トゥームファントム

実体がない幽霊。稲妻を武器とし、かなり手強い／

第4フィールド

奈落の広間&地下牢

固定落とし穴。落ちれば地下牢へまっ逆さま。ダメージも大きい。この写真には、多くのヒントがあるよ。

広間を動き回る《生きている落とし穴》。こいつを避けるには、マップが有効だよ。画面右上のマップをよく見て動こう／

いよいよ大詰め／　ここには4枚目の一族の鍵が隠されているらしい。

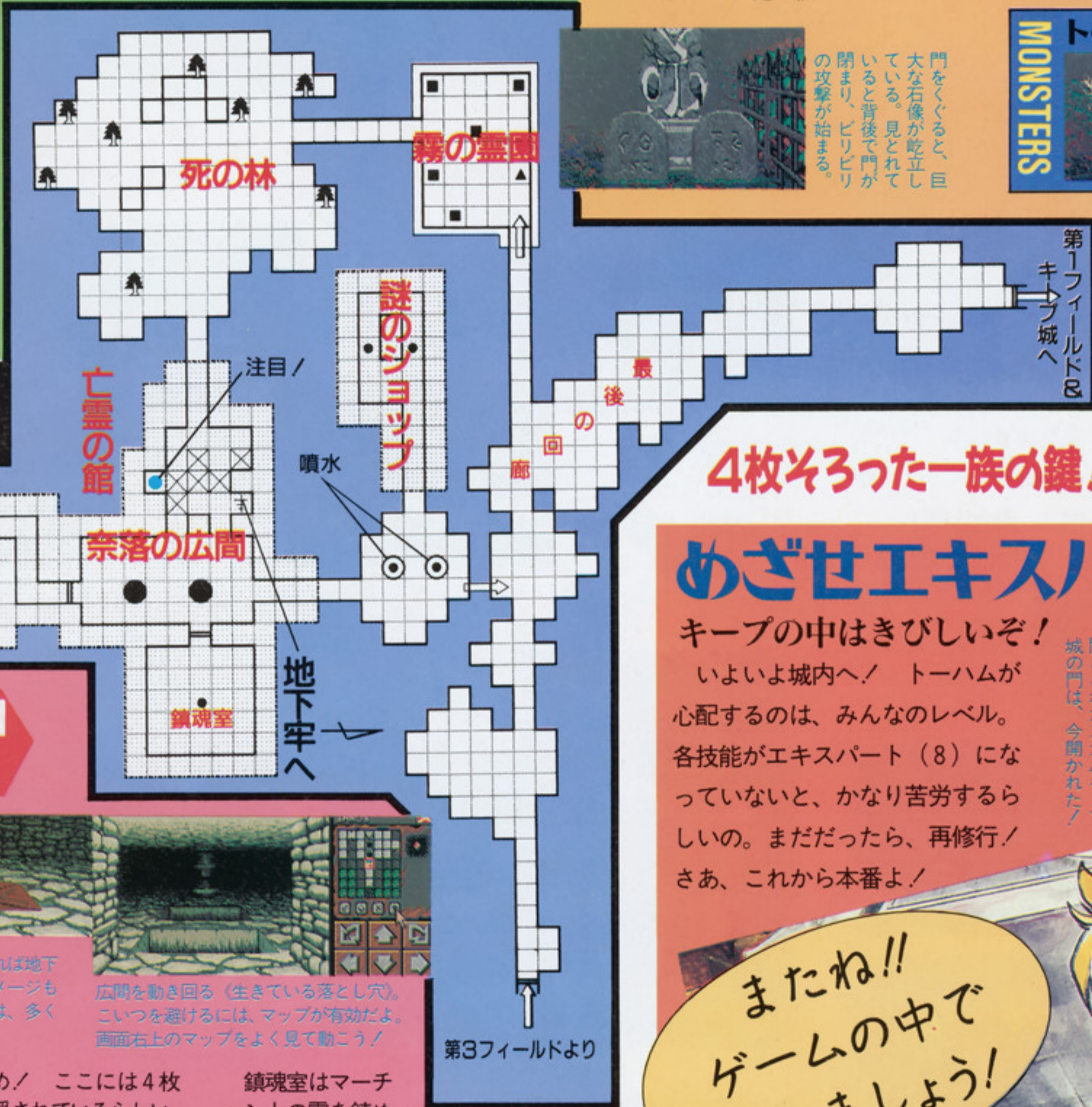
冒険は、固定落とし穴のあたりを、よーく調べてから、霊安室、次が鎮魂室という順に回るといいよ／

鎮魂室はマーチャントの霊を鎮めるために作られたらしいけど……。

あと、地下牢では防具一式を必ず手に入れてね。魔法使い大活躍の場面よ／

MONSTERS ゴースト

苦しげな叫びとともに襲いかかる実体のないヤツ。

地下牢。ごらんのように、牢を仕切る鉄格子は全力で体当たりをすれば壊すこともできる。試してみてね。

めざせエキスパート!!

キープの中はきびしいぞ！

いよいよ城内へ／　トーハムが心配するのは、みんなのレベル。各技能がエキスパート（8）になっていないと、かなり苦労するらしいの。まだだったら、再修行／　さあ、これから本番よ／

ついに解かれたクラン鎖。閉ざされたスカルキープ城の門は、今開かれた／

ぽっぷるメイル

"動くメイル"は、もう見たっ？

セガ／発売中／7，800円／A・RPG

完成度ゲージ	100%	1人プレイのみ

つい1週間ほど前に発売になった本ゲーム。もう終わった人はいるかな？　まだの人は……とりあえずがんばってくれい。

いよいよ大詰め!! 中盤ストーリー&ステージを紹介！

今月号ではいよいよ大ラスの1つ前のステージまで紹介するぞ。

ステージ3で当初の目的が180度変わってしまったメイル達一行。賞金をもらう立場が逆に賞金首になってしまったり、渡したミスリルがゴーレムに変わってしまったりと災難ばかり。そして……。

賞金首を追いかけていたつもりが、いつのまにやら自分が高額賞金首に。

お宝探しが一転、魔人封印のための水晶玉を探すことに。

ステージ4―氷の世界はツルツル滑って操作が大変！

復活した魔人を再び封印するため、4コの水晶玉を集めることになったメイル達。やってきたのは、美しい女ボス2人が待ち受ける、超やっかいステージだ。

登場するザコがかわいらしく、背景もきれいとくれば、ちょっと気を抜きがち。だが油断することなかれ。なにせ最初のエリアは地面が氷なのでツルツル滑り、操作が難しい。勢いあまって敵と激突なんてザラ。要注意だ。

トーテムポールの頭だけのような「石台君」近づくとフリーズ弾を吐いてくる。これに触れると、凍らされてしまうのだ。

氷上の次は船上での戦い。ここのザコもやっかいで、こちらの間を読んで行動する。中でも金色の剣を持ったヤツは攻撃をかわすぞ。

操作が難しいだけでなく、ザコもやっかい。一見ほのぼのしているだけに裏切られると腹がたつ。この雪だるまは、ある程度近づくとジャンプするぞ。

ＣＤ版オリジナルザコの雪ん子。普段は頭を抱えておびえたフリをしているが、近づくと口から吹雪を吐く。

中へ入ると鎧を着込んだペンギン達がお出むかえ。戦争の真っ最中らしい。

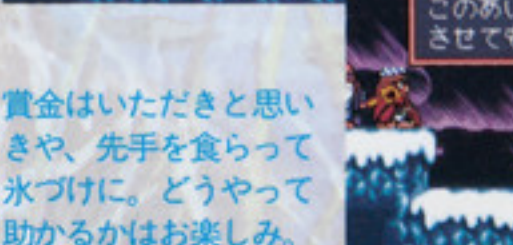
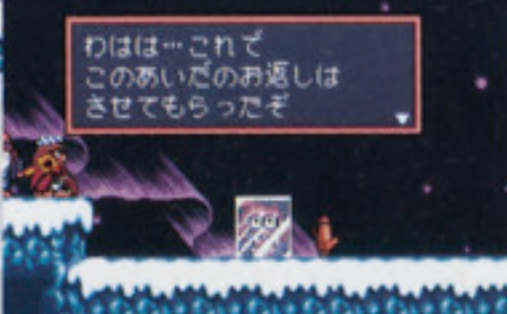
歓迎の出むかえではなかった。あらぬ疑いをかけられ、牢に入れられてしまう。

氷のエリアでは地面が滑る。お金に余裕があるなら道具屋で石の靴を買おう。消耗アイテムだが、はいている間は操作が楽だぞ。

美しいバラにはトゲがある……恐怖の姉妹ボス登場！

妹のリップ（大竹ではない）はシャボンとツララで攻撃してくる。

姉のラップも基本攻撃は同じ。中央のタルへおびきよせて反撃だ。

姉妹を倒して先へ行くと懐かしい顔が。高額賞金首の2人がガン首をそろえて待っている。

賞金はいただきと思いきや、先手を食らって氷づけに。どうやって助かるかはお楽しみ。

ステージ5――魔人を封印するため水晶玉を集めるのだ！

リップとラップ、そしてドッケンを倒すと3つの水晶玉が手に入る。あと1つは、ここアルカザール城にあるのだ。魔人復活を阻止するため、ひいてはエンディングのためにがんばろう。このステージは城だけあって非常に複雑。入ったドアと出てきた場所を確認しながら進まないと絶対に行き詰まるぞ。またキャラクターを使い分けないと進めないところも。宝箱は全部取っておけ。

城の中は複雑、しかもトラップがいっぱい！

動く足場は慎重に。よく見ていれば、ジャンプしなくても乗れることがわかるはず。

ガウのジャンプ力は頼りになる。高い場所へも楽々登れて安心。キャラをうまく使い分けよう。

針の床はあちこちに仕掛けられている。みじゅくロボがいる時は、ぶんどってしまおう。

石の靴をたくさん持っているなら、ロボはいらない。さっさと倒し、先へ急ごう。

ガンメットは背後から攻撃しないとダメージを与えられないぞ。時々ロケットを放ってくることがあるので、遠隔攻撃できるキャラに間合いを取って倒させよう。

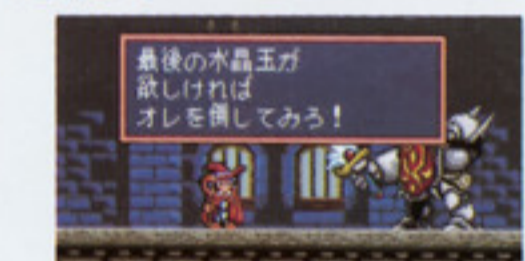
魔人のもとへ急げ！

ふと見た張り紙には重要なヒントが。最強の装備でないと魔人は倒せないようだ。ここへくるまでに、とりあえず武器は最強になっているはず。さて、防具はというと……!?

ドアのところに張り紙が。なんでもみじゅくモノのロボットができるとか。どんなんだ？

ロボ!?
ゲゲ

これがみじゅくモノ専用ロボ。一見驚異だが、実は非常に役立つロボなのである。

最後の水晶玉を手にしろ！

残りの水晶は、このブラジオンナイトが持っている。こいつは強いぞ。セーブして戦え。

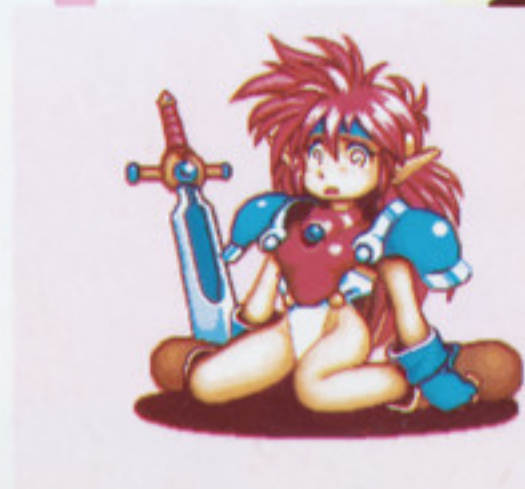
剣を振る瞬間が攻撃のチャンス。それ以外は盾と鎧に弾かれてしまう。ダメージを与え続けると、2度ほど変身するぞ。

最初のボスはロックネイア。目が弱点だ。頭上を飛び交う赤い玉と、床から伸びてくる針には要注意。

ゲームオーバーは悲し……

すでに何度か見ていると思うが（見てない？　あそう）、キャラによってゲームオーバー画面が異なる。これまた性格を表していて面白いのだ。だが、やっぱりゲームオーバーはモノ悲しい。こまめなセーブで乗り切ろう。

ゲームオーバー画面の前には、こんな“召される”姿が。

目をグルグル回っているメイル。「もうイヤ」って言っているような声が聞こえてきそうだ。はたして、これをステップに金銀財宝は手に入るか？

ガックリとうなだれたタット。まるで「もうカンベンしてください」と言っているみたい。これでは師匠のパワーに勝てるワケがない。

すべてを投げだし、「もうここから動かない」的なガウ。頭上を飛び回っている鳥もラブリー。う〜ん、腹に触ってみたいぞ。

ドラゴンズ・レア

最終面直前までのイベントを全部解説しちゃう

セガ／6月3日発売／6,800円／ADV

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

10年以上も前に出たLDゲームなので、システムは古くさいが、映像の美しさはやはり必見モノ。一度は遊びたいLD作品だ。

邪悪なドラゴンを倒し、プリンセスを救出せよ!

LDアドベンチャーの歴史を語るうえではずせない一作と言えば、この「ドラゴンズ・レア」の名前が真っ先にあがるはず(「タイムギャル」と答えた人は猛省せよ)。アニメーションを使うことで従来のビデオゲームでは不可能だった演出やキャラクター性が存分に発揮されており、当時アーケードゲーム(以下、業務用)の世界に与えた影響は計り知れないものがあった。MEGA-CD版は、そんな業務用の雰囲気を最もうまく伝えた移植版となっている。コマンドの手順を覚えて、ギャラリーの注目を一身に浴びろ!!

一部の業務用でカットされたシーンもバッチリ入っている。LD野郎なら垂涎モノっす。

オープニングのワンシーン。ドラゴンと戦い、無事プリンセスを救うことがゲームの目的だ。

「ドラゴンズ・レア初心者講座」理不尽なんて思わずに試行錯誤で解法を深せ

Lesson1 危険な場所によりつくな!

ぱっと見て「そのまま行くとヤバいかな」と思える方向には行かないこと。画面内でフラッシュした場所があれば、その方向に逃げるのが基本だぞ。

Lesson3 ミスになるタイミングを知ろう

シーンによっては、ボタンを押しすぎるとミスになってしまう場所がある。何度もやられながら、ここはトライ&エラーでプレイするしかないぞ。

Lesson2 敵モンスターに対してどう対処するか

敵が現われたときは、とりあえず剣ボタンを押そう。それでもヤラれた時は、そのシーンは戦わずに逃げればいいシーンなのだ。まずは数をこなせ。

Lesson4 レバー入力のタイミングはバラバラ!?

画面がフラッシュすると同時に、そのほとんどにコマンドを入力することになる。でもフラッシュする前に入力しないと間に合わないシーンもある。

LDアドベンチャーに歴史あり!!

「ドラゴンズ・レア」から始まったLDアドベンチャーは、その見た目の斬新さから一時期大ブームとなった。ところがゲームの性質上完全なパターンを覚えないとプレイできないことと、当時のゲームセンターが24時間営業だったためにLDプレーヤーが酷使に耐えられず、故障が続出。さまざまな可能性を残しながら、"早すぎたゲーム機"として眠りについてしまうのであった。ああ合掌。

オープニングは当然アニメーション。一部カットされたため、業務用より時間は短い

海外モノ	国内モノ
ドラゴンズ・レア	忍者サスケ
スペース・エース	タイムギャル
クリフ・ハンガー	スーパードンキホーテ
(ドラゴンズ・レア2)	エッシュズ・オルンミラ
	トライアッドストーン
「2」はメーカー倒産のため未発売のまま。	これ以外にもユニバーサルが海外作品を日本語化した

[注釈]

ファンタジーものは「ドラゴンズ・レア」「スーパードンキホーテ」、SFものは「スペース・エース」「タイム・ギャル」。和風ファンタジーの「忍者ハヤテ」、映画を題材にした「クリフ・ハンガー」は一風変わったLD作品と言える。

序盤以降で起こるイベントを紹介!!

今月は先月号で紹介できなかった残りイベントを一気に公開する。具体的な攻略法はあえて載せないので、実際にプレイして正解ルートを探してほしい。君はドラゴンの巣窟にたどり着けるか?

SCENE No.10 オークがいる塔内

オークが襲ってくるので、剣で戦いながら上へと逃げること。一回剣を使った後にすぐ右→上へコマンドを入力しなければならないが、画面とコマンドの受けつけのタイミングがずれているのがやっかい。

SCENE No.11 丸い部屋

中央のオーブに剣を取られると同時に、床全体が青白い電撃につつまれる。仕掛けイスがぐるっと回転する時の画面の構図が結構カッコイイ。襲ってくる電撃をぎりぎりでかわすダークが頼もしい?

SCENE No.12 でかい階段

階段がいきなり平たい床になるというひっかけイベントが用意されている。業務用よりも1発目のコマンドを入力するタイミングが甘くなったので、コマンドの順番さえ間違わなければ簡単にクリア可能。

SCENE No.13 崩れる木製通路

コウモリが襲ってくるので、ひたすら細い通路を奥に進んで行く。業務用だと、最後にロープへ飛びつくために上へコマンドを入力しなければならないのだが、MEGA-CD版はカットされているようだ。

SCENE No.14 メカ馬

暴走するメカ馬に乗って通路を抜けていく。最後の壁は早めにコマンドを入力しないと激突してしまうぞ。でも、普通あんな怪しい馬の上にはまたがらんと思うのだが…。馬から落ちるシーンがマヌケだ。

SCENE No.15 水たまりのある部屋

ナイフ攻撃や崩れる足場を軽い足取りで抜けるダークがカッコイイ。水たまりから出るとなぜか画面の左右が入れ替わるが、コレは海外モノによく見られる特有のアバウトさなので気にしないでくれ(?)。

SCENE No.16 シーソー床

どちらに逃げればいいのかがわかりづらいのが、このチェッカー模様のシーソー床。出口は2方向あるが、正解は左のルート。正面のルートに入ろうとすると……コレは実際に確かめてみてほしいな。

SCENE No.17 馬上のブラックナイト

高笑いとともに、馬に乗ったブラックナイトが突然襲ってくる。剣で反撃しようと思わずに、ひたすら逃げること。最後にブラックナイトが投げつけてくる剣は……やっぱり逃げたほうがいいみたいね。

SCENE No.18 雷がふる小部屋

画面とコマンドのタイミングがずれているだけでなく、先行入力が必要なのでクリアするのがかなり難しいイベント。炎に包まれた部屋の中にある隠し通路を見つけた時は、ちょっぴりウレシイ気分に。

SCENE No.19 鍛冶屋の部屋

襲ってくる剣やモーニングスターなどをはじいていくと、4度目に金床がダークに突っ込んでくる。剣ボタンは連打してもかまわないので、慣れればクリアはそれほど難しくないイベントと言えそうだ。

SCENE No.20 リザードキング

金貨が詰まったツボにダークの剣が奪われてしまう。追ってくるリザードキングをかわし、剣を取り返そう。リザードキングを倒す時のコマンドがちょっと難しい。最もプレイ時間が長いイベントだ。

SCENE No.21 回転振り子

業務用では回転振り子をかわすタイミングが極端にシビアだったため、ここでゲームオーバーになってしまうプレイヤーが数多くいた。MEGA-CD版なら適当に上を入力するだけでいいぞ。

SCENE No.22 マッドマン

剣による攻撃がきかないマッドマンからひたすら逃げる面。間欠泉のように吹き上がる泥をタイミング良く抜けよう。基本的に上へ上へと進めばクリアできちゃう面なんだけどね……。マッドは「泥」の意味。

SCENE No.23 金網通路

電撃にまわりを取り囲まれるので、奥へ奥へと逃げよう。ランダムでイベントが出現する、業務用ではあまりお目にかかることのできないワンシーンだ。ミスした時の、シビレているダークが情けない。

SCENE No.? その他のイベント

MEGA-CD版でまだ紹介していないイベントは、骸骨通路と最終面であるドラゴンの巣窟の2つ。ひたすらコマンドを覚えるゲームなので、1度クリアすれば何度でもクリアできるはず。

COLUMN 剣士Dirkの愛すべきマヌケ話に注目だ!

オーバーアクションはアメコミの基本…かどうかは断言できないが「ドラゴンズ・レア」はとにかくキャラの動きが大げさだ。特にヤラレる直前に見ることができる顔は、デッサンがくずれまくっていてかなり笑える。ゲームは解けなくて頭にきているプレイヤーも、この顔を見ればハッピーな気分にひたれるぞ(!?)。

いちいちカッコつけるものの、サマにならない。これが魅力

特別オマケ

プリンセスちゃんのラブラブポートレート

このプリティ&セクシーな女のコが、我らが剣士ダークが愛するプリンセス。カワイイでしょう(ホント?)。日本語版の声も色っぽくてイイ。

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

お待たせしました!　内容充実でついに発売!

ポニーキャニオン／4月22日発売／7,800円／RPG／マウス対応

完成度ゲージ　100%　1人プレイのみ

キャラが敵に攻撃を受けた時、あなたも痛い。敵から逃れた後は、あなたも息切れをしている。そんな感覚のゲームです!

この物語に結末をつけるのはアナタです!!

昨年末以来、発売が延び延びになっていたコイツが最終調整を終えて、ようやく発売になる。３Ｄシミュレーター感覚で、迷宮をリアルタイムに冒険できるこの作品。今月は背景となる世界を総まとめ的に紹介しておこう。

発端はドワーフの帰還!

先祖の土地への帰還を決意したドワーフの王。

物語は、すみかを失ったドワーフ達が、先祖の建設した土地に戻るところから始まる。

ギアガー王子拉致!!

先祖の作った迷宮。これが難物。ドワーフ達は、あまりの難しさに四苦八苦。疲れて一歩も進めなくなったところへ、突然、ドロウエルフの一団が襲いかかってくるわけだ。

ドワーフのキャンプに強襲をしかけた４人組の黒い肌のエルフたち。手前は女リーダー。

眠気と疲れでドワーフたちは敗走。王は凶刃に倒れ、リーダー格のキアガー王子はまんまと拉致されてしまう。

ドロウエルフにさらわれたキアガー王子。

これは、迷宮の深奥部に巣食う邪悪なる黒エルフからの過激な挑戦状であった。

眠り続けるドワーフの王!

王を目覚めさせるべく必死の看護を続けるドワーフの僧侶。その目には絶望の色が濃い。

傷を負った王は深い眠りにつき目覚めることがなかった。リーダーを失ったドワーフ達は、屈強の戦士アームンを中心にかろうじて状況を立て直し、迷宮地下４階に仮の村を設営し、迷宮の覇権をめぐるドロウエルフとの戦いに臨もうとしていた。

この抗争のまっただ中に巻き込まれてしまったパーティーは、戦乱の収拾のために２つの物を探すことになる。

ドワーフ達のリーダー代行者アームン。

強力な魔力を持つ魔獣ビホルダーの眼で作られたというシルヴィアのワンドと、迷宮の上下をつなぐ転送門のカギである。

シルヴィアのワンド

転送門のカギ

すべてのカギを握る女!!

女の名前はシンディア。ドロウのリーダー。その背後には魔獣ビホルダーの影がある。

迷宮ではなんとしてもこの女を捜しだし、すべての謎を明らかにするのだ!

性格はケイオティック・エビル。ひどい女だ。

復活させよう! 白骨死体はお友達

ゲーム開始時のパーティーの構成は４人なので、その職業の選択には頭を悩ませるかもしれない。

そこで彼らの出番だ。迷宮のどこかに白骨死体が落ちて(?)いる。それを拾ってドワーフの村の僧侶に復活させれば仲間になってくれるのだ。

無惨な姿をさらす迷宮の犠牲者。重いけど回収しよう。

みんなを復活させてくれるドワーフ僧侶。

あらかじめ彼らを計算に入れておけば、効率の良いパーティー編成ができるはずだ!

私達がダンジョンに眠る白骨死体です!

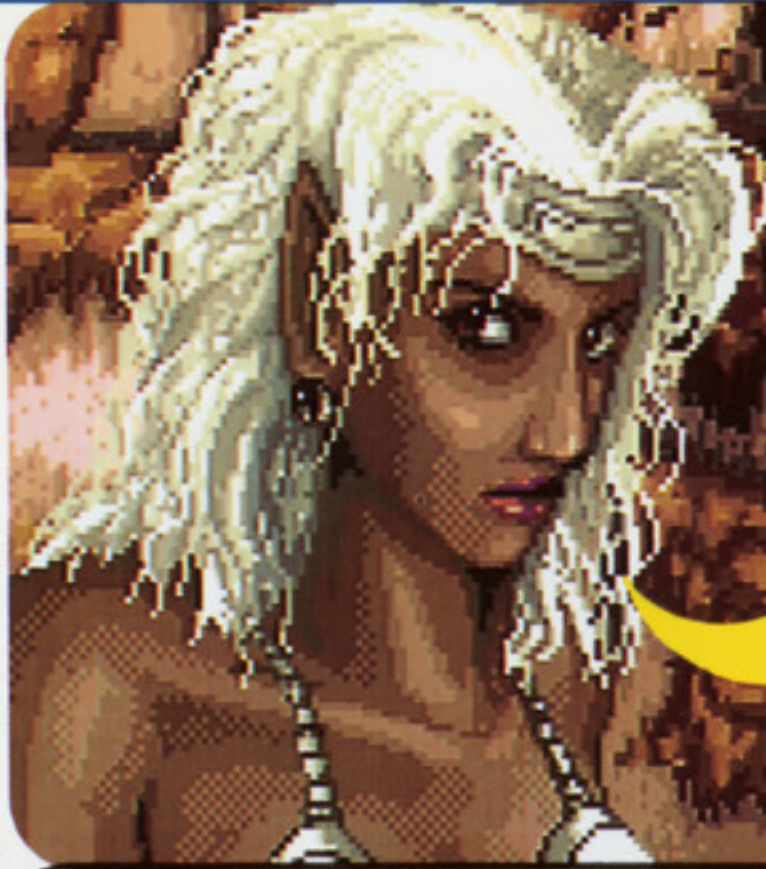
町の見張り役のハーフリング。

美しき僧侶です。イレリアさん。

自称、大魔術師というキラス。

アニャ。女戦士。強さより色気。

レンジャー技能のお姉さん。

重宝するかもしれないシーフ。

ザナタールさまの餌食におなり！

はっきり言ってウチの迷宮はキビシイよ。扉を開けばモンスター達がワラワラ飛び出す！　不用意にボタンを押せば、ファイアーボールが直撃！　音もなく背後に忍び寄る落とし穴！

戦闘準備をしてから扉を開け！

ボタンを押したら、すぐ逃げろ。

後ずさりは慎重に、確認後に。

扉は凶器にもなる。要注意！

扉に挟（はさ）まれれば大ダメージ！

さぁさ、いらっしゃい！　盛りだくさんの仕掛けで、めいっぱいイジメテあげるわよ！

次に餌食になりたい者、スイッチオン！

私の部下達に諸君を大歓迎させよう！

コボルド
最上層に登場する、もっとも弱いザコ。大集団を組んできたら、かなり危険！

ドロウエルフ
仲間にしたくない種族。いやーな取引を持ちかけられるかもしれない。

スケルトン
何も考えずに斧を振り回し突撃してくる、しつこい奴。僧侶の力で退治せよ！

ジャイアントスパイダー
肉食の大グモ。すばやい動きのうえに、毒のある牙（きば）で攻撃してくる。

上級スケルトン
生前は強力な戦士であった白骨死体から生み出されたアンデッド。強い！

ゾンビ
生きている死体。レベルの高い僧侶にターンアンデッドを使わせろ！

ドライダー
ドロウの上半身を持つ大グモ。投げ槍（やり）が得意だが、攻撃は投げやりではない。

ゾーン
鉱物生命体。地の精霊。体は固く、三本腕の鉤爪攻撃はまさに凶悪と言える。

クォートア
古代の魚人。こいつの電撃攻撃はたまらないほど強烈。序盤戦の強敵である。

ヘルハウンド
見かけはかわいい犬だが、鋭いかみつきと炎のブレスの攻撃は強烈！

ケンク
鷹人間。盗みの技能を持つイヤな奴。あちこちに卵を産むらしい。

フリンド
犬男。恐怖の戦士。クォートアとの連携攻撃は恐るべきものがある。

ラストモンスター
ラスト（錆（さび））の魔物。金属製の武器や防具を錆でダメにするイヤな奴なんだな。

ディスプレイサービースト
分身の術を使うと言われる魔獣。背中の2本の触手には細心の注意が必要だ。

ドワーフ
仲間にしたい種族なので、できるだけ戦わないで、友好的にいきましょう。

マンティスウォリアー
最強レベルの戦士。手にした斧から繰り出す攻撃は素早く、当たればそりゃ辛い。

ゴーレム
人工生命体。石像のように固い体。激烈なパンチ。できれば出会いたくない。

12の特別探査を達成して宝物を手に入れろ！

ダンジョンの各階にはゲームの本編とは別に、かなり不条理な特別探査が待ち受けている。達成すれば大量の経験点がもらえるのだが、今回は本誌読者のための懸賞もかけられた。賞品はポニーキャニオン特製のペーパーナイフ。先着15名にプレゼントだ！　今回は特別にヒントもつけよう。挑戦を待つ！

1階ーどこかのへこみにダガーを入れる。2階ー彫刻に何かを入れる。3階ーはめ込んだ物を外す。4階ー回って鎖を……。5階ー食料を？個置く。6階ー卵を……。7階ー秘石とへこみ。8階ーダーツを……。9階ー投げる。10階ーまたまた卵。11階ーＤＵＤＤＤＤＵＤ。12階ーここまで来れた君ならきっと解けるハズ。以上、健闘を祈る！　応募方法は欄外を参照してくれ！

黄金色に輝くペーパーナイフ。重心がうまく取れており、使いやすい。高級感もタップリだ。ナイス。

特別探査達成懸賞プレゼント■各階でどう特別探査を達成したかを箇条書きにし、名前・住所・電話番号・年齢・職業、そして「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」の感想を記入のうえ、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3ソフトバンク㈱BEEP!メガドライブ編集部「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」係まで（先着15名まで）。

バトル・ファンタジー
君は全部のモードを遊びつくせるか!?

マイクロネット／4月15日発売／8,400円／ACT

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

まだまだ格闘ゲームが物足りないメガドラだけど、久々にオリジナルの格闘ものが出るのだ。遊び方もたくさんあって満足？

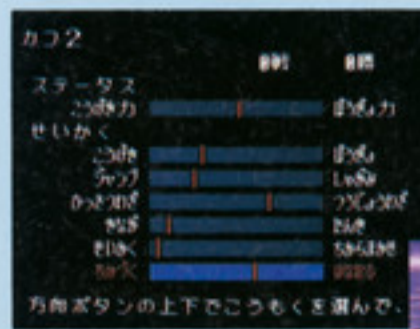
なかなか発売日が決定しなくて待たせちゃったけど「バトル・ファンタジー」がめでたく完成したぞ。最近の業界関係者の中には、「もう格闘じゃないな」とか、「格闘ゲームは終わりですね」なあんていう見解を述べる人もいたりするけど、とりあえずそんな意見は横に置いとこうかな。というわけで、今回は総まとめとして、各モード、および全10人のキャラクターの特徴を解説していくぞ。ちなみに、キャラクターのストーリー部分は、「育てるモード」のデモを抜粋したものだ。

攻撃は弱、中、強の3つという簡単操作。誰でも遊べるよ。

対戦モード

これがメインのモードだ。2人対戦が熱い（？）が、1人プレイだと、終盤に数人のボスが出てくるぞ。

プレイヤーが使用できるキャラクターはこの10人。これは他のモードも同じだ。

オートバトルモード

キャラクターの攻撃時の性格設定をし、コンピュータどうしで戦わせるモード。結構奥が深いかも。

設定したデータは8つまでセーブ可能。ちゃんと戦績も残せるのがうれしい。

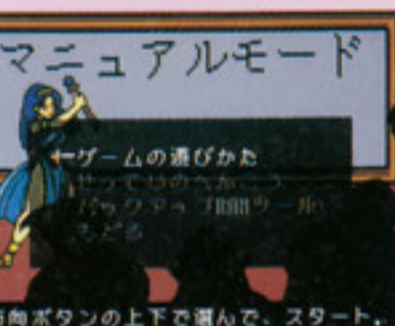
対戦だけの格闘ゲームじゃありません

成長させるモード

こちらはRPGっぽいモード。各キャラにオープニングデモが用意されている。

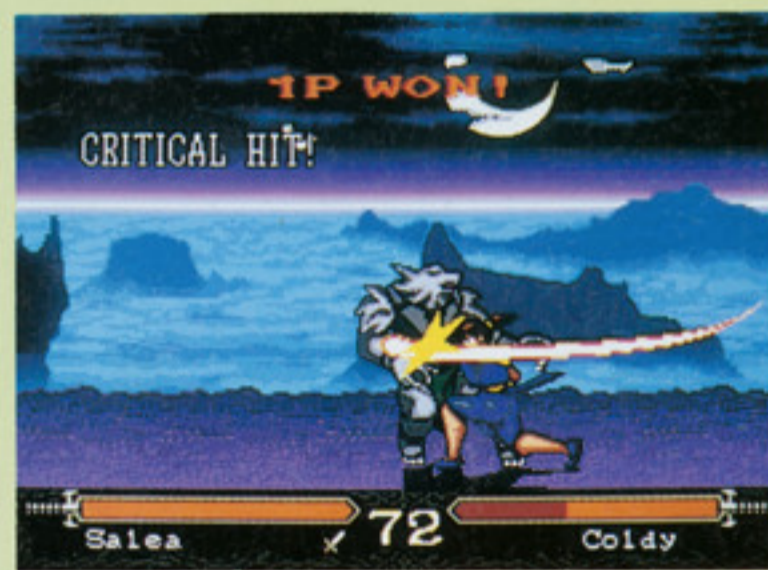
クエストを引き受けると、縦スクロールのシューティングになる。他の場所へ移動すれば通常の戦闘もある。

マニュアルモード

基本的な操作の習得や、セーブデータのコピーなどはこのモードでできる。

方向ボタン、攻撃ボタン、ガードなど、初心者のための説明だ。格闘ゲームの達人は見なくてもいいよ？

BATTLE FANTASY

10人それぞれ闘う理由は違えども、目的はただ1つ!

人間、獣人、巨人など全10人。彼らの戦う目的は違うが、最後に倒さねばならないのは魔族の王ただ1人。それはみんな同じだ。各キャラの必殺技やバックダッシュ（方向キーを後ろに2回）、そして通常技を駆使して戦おう。今回はスペースの都合で必殺技は解説していないが、どれもあまり複雑じゃない操作で出せるから、格闘ゲームが苦手な人も心配無用だぞ。

一定の確率でクリティカルヒットが出る。一気に体力を奪えて爽快だ。

仮面の下に強い意志を秘めた闘士
マクダイル
（声の出演・相島高嘉）

マクダイルは過去の心の傷に打ち勝つため、この街での戦いに身を投じた。

飛び道具はないが、投げ技や突進する必殺技が強い。自分のペースで戦おう。

対空技、攻め技などのバランスが良い。当たり判定が長いエアカッターも有効。

自分の留守中にさらわれた妹を取り戻すために、牙をむいて戦うコルディ。

3つの月にこだまする遠吠え
コルディ
（声の出演・草尾毅）

鍛え上げた四肢はまさに全身凶器

サラ

（声の出演・長沢美樹）

出かけた先から帰ったサラの目に映ったものは、無残に荒された村と、瀕死の師匠だった……。

気円斬は接近して撃つと2回当たる。ブンブン回る旋風脚は空中でも出せるぞ。

対空必殺技のクレセントアックスは強力だが、タメ技なので実戦では狙いにくい。

留守中にドワーフ一族の宝物を盗まれた戦士アルゴスは、魔王からの奪回のために旅立つ。

困った時はだだっ子パンチ！

アルゴス

（声の出演・関智一）

カークスの必殺技は少ないが、この技とスラッシュアタックでガンガン押せるぞ。

留守中に街を滅ぼされた（こればっかり、笑）カークスは、鎧をまとって戦いを決意する。

重厚な鎧をまとった技巧派戦士

カークス

（声の出演・相島高嘉）

森の自然と動物を取り戻せ！

レピアー

（声の出演・島本須美）

エルフの森の動物達が石に変えられてしまった！ いったい誰が、なんのために？

タメ系の必殺技ばかりなので、投げなどの通常技で攻めたほうが無難かも。

すべての魔法を使いこなせるか？

オルディーヌ

（声の出演・長沢美樹）

かつて追い払ったはずの魔族を水晶玉で発見したオルディーヌは、１人で再び駆逐に向かう。

必殺技（魔法）の数がとびぬけて多いので、飛び道具で近づかせない戦略が有効だ。

ガイだけはコマンドで前方ダッシュが可能。出すタイミングによっては役立つ？

師匠から異国の街へ修行に出されたガイ。広い世間には多くの強者がいるはずだ。

厳しい修行だけが忍の道なり

ガイ

（声の出演・草尾毅）

巨体ゆえに当たり判定も大きく、動きも鈍い。しかし攻撃力の強さは脅威だ。

自分よりも強い者を求めて旅をしていくサイバート。今度の街にはそんなヤツがいるのか？

力強さ、重量、大味の三拍子

サイバート

（声の出演・関智一）

空中戦なら三段ジャンプで独壇場

ハリアー

（声の出演・島本須美）

絶壁の巣に戻ってみると、彼女の産んだ卵が盗まれていた。子供がかえるまでに取り戻せ！

最高3段まで連続ジャンプが可能。空中で翻弄しつつ、時おり高速で飛びかかれ。

仮面ライダーZO

よいこの諸君、象でなくてＺＯ(ゼットオー)なのだ

東映ビデオ／５月13日発売／7,800円／ＡＤＶ

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

雑誌の前のみんな、仮面ライダーシリーズ13作目「仮面ライダーＺＯ」が、実写ＬＤゲーム風ＡＤＶとなってやってきたぞ！

ついに特撮ヒーローの日本代表選手が映画そのままにゲーム化されて参上！

いつの時代も超人気のヒーロー「仮面ライダー」。そのシリーズ13作目にあたる「仮面ライダーＺＯ」が、ＬＤゲーム風のアドベンチャーとなって登場する。しかも実写取り込みなので、まるで映画を観(み)ているような迫力があるのだ。ゲームシステムは画面に出た指示どおりに行うだけ。つまり、画面に右と出れば右に、左と出れば左に、パンチと出たらパンチボタンと、素早(すばや)く反応すればイイだけなのだ。また、行動選択画面も採用されており、「仮面ライダー」の世界を存分(ぞんぶん)に味わえるぞ。

ライダーだって命はあるさ

今作ではライフ制を採用。ミスをするとダメージを受けてしまい、ライフがなくなるとゲームオーバーとなる。これで今までのＬＤゲームみたいなイライラが解消(かいしょう)できるかもね。

あ〜！ 仮面ライダー大ピ〜ンチ！ ミスをすると右下のライフメーターがドンドン減ってしまうのだ。

謎の怪人に宏くんが捕まってしまった！ これこそヒーローものの得意パターン。さあ仮面ライダー、助けてあげて！

こいつが行動選択画面。選択する内容によって、前回とは違った画面を観ることができるなんてウレシイことだよね。

エンジン音が遠くからこだましながら、ライダーが壁を壊してさっそうと登場！ でも、こんな頑丈なバイクがあったら俺もほしいぜ。

最近のバイクは頑丈らしい

ライフがなくなってしまうと倒れてしまう。仮面ライダーが死んじゃうなんてウ、ウソだあ〜！

爆伝 ～アンバランスゾーン～

爆風がフルポテンシャルで挑んだ怪作!?

アミューズ／ソニー・ミュージックエンタテインメント／4月22日／7,800円／ADV

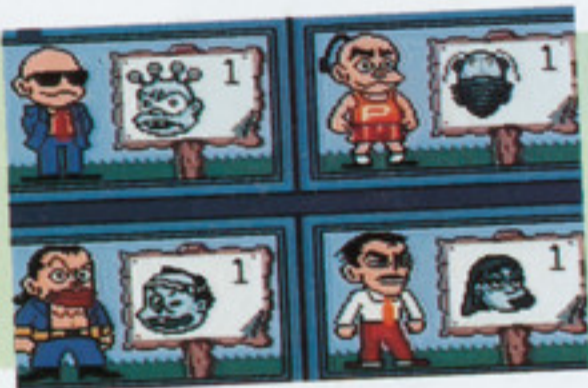
完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

かつてないタイプのゲームを求めて、制作された「爆伝」がいよいよ完成。さあ、ニューメディア紙芝居のはじまりはじまり～。

CD-ROMによって実現された「ミュージカル・アドベンチャー」を体験せよ!?

どこから見てもリッパなオタクのばんど宅人(たくと)は、突然現れた爆神から「音楽で地球を救え！」と言い渡され、いきなり原始時代に飛ばされてしまう……。そんな奇想天外な物語にたくさんのギャグを交えてお届けするCD-ROM絵巻がこの「爆伝」なのだっ！　バッグに流れる爆風スランプのサウンドを聴きながら、宅人の人間的成長を見守ってやろうぜ！

ゴージャスなSTAFF

制作スタッフに各分野の有名どころを起用している「爆伝」は、声優陣にも力が入っている。爆風のメンバーはもちろん、SETの岸谷五朗らが名を連ねているぞ。

行動はアイコンで極ラク・オペレーション

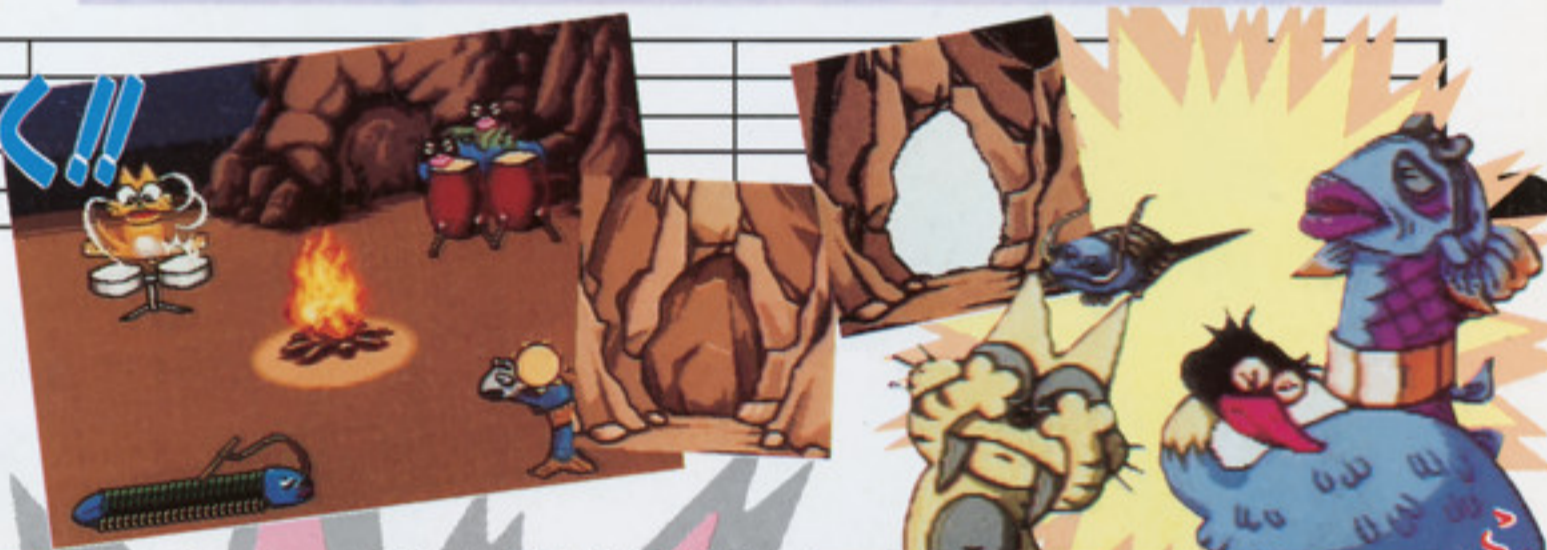
ゲームの進行は、メイン画面の下にある、5つのアイコンの中から、宅人の次の行動をセレクトするだけ。正解ならば次のイベントに、もし間違ってもまたやりなおせばOK。実は、ワザと間違えて、ギャグを楽しむのがオツなのだ。

これを選択するのみ

アイコンは、イベントによって役割が変化する。特に「？」に注目。

友情と音楽の力が天の岩戸を開く!!

まだ、音楽が生まれていなかったという原始時代にいきなり飛ばされた宅人は、原始人から神様と勘違いされてしまった。だが、どうやら天の岩戸まで行けば現代に帰れるらしい。さまざまな災難に巻き込まれながらも、新しい出会いを繰り返して、しだいに人間らしさを取り戻していく。果たして、現代に帰ることができるか？

浜辺で助けられたヤンスはお礼に宅人を天の岩戸がある島に送っていく。

島に着いた宅人は親友達と浜辺でライブをすることにした。途中のヒントを参考に、パートをしっかりと選べば、爆風のヒットナンバーが流れる。やがて天の岩戸にひびが入り、そして中から……。

これで帰れる!?

浜辺のセッションによって、岩戸は開いた。仲間とよろこびを分かち合う宅人だが……。

時空を越えて旅する宅人に次なる試練が！

原始時代に音楽をもたらし、ようやく現代に帰れると安心したのも束の間、宅人は再びアンバランスゾーンに放り出されてしまった……。

江戸時代

次に宅人がたどり着いた江戸時代では、将軍によって「音楽禁止令」が敷かれていた。他人のことなど考えたことのなかった彼が、父親を捕らえられて困っている町娘のために動き出す。

飲まず食わずの宅人は、江戸っ子の人情に触れ、さらに成長する!?

突然捕らえられ流刑された ひらがな源内。どうすれば助けられるか？

近未来

江戸時代から現代を飛び越えイッキに近未来へ送られた宅人。誰もが無気力、無感動になってしまったこの世界に突然、音楽を聴かせると踊ってしまうコスプレ星人が侵略してきた……。

未来は怪しい奴ばかり。でも裏ではだいぶ苦労しているようだ。

コスプレ星人の科学力を結集した乾電池でも、問題を解決できない。

爆風から君に！ オリジナルピックバッチをプレゼント

このソフトの発売を記念して、爆風スランプから20名にオリジナルグッズ「爆伝・ピックバッチ」がプレゼントされるぞ。ほしい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、それに「爆伝」への印象を書いて、BEEP！ メガドライブ編集部「爆伝・プレゼント」係まで（締め切り5/7）。

信長の野望・覇王伝

ＣＤ版は特典がいっぱい！

光栄／発売中／12,800円／SLG／要バックアップRAM／マウス対応

完成度ゲージ 100%　8人まで対戦可能

カートリッジ版が出たと思ったら、早くも恒例のＣＤ版が登場してしまった「覇王伝」。ＣＤ版ならではのオマケが満載だぞ。

戦国シミュレーションゲームの代名詞「信長の野望」シリーズの最新作が、早くもMEGA-CD版になって登場してしまったぞ。

プレイヤーは名だたる戦国武将となり、蝦夷から薩摩まで、64ヵ国を統一するのが目的だが、この「覇王伝」は〝城〟がすべての基本となっており、各国複数の城を掌握しながら、細かい内政や外交が楽しめるのが特徴だ。

今回のMEGA-CD版のゲーム内容はカートリッジ版とほとんど同じだが、そこは後発のものだけに、いろいろとオマケもついているぞ。便利な武将データファイルに、サウンドウェアＣＤの他、カートリッジ版にはなかった新シナリオなど、うれしい特典がいっぱいだ。価格も据え置きでお得だぞ。

データファイルでは代表的な美女と重要人物各12名がすぐ見れる他、全武将をテータ別に検索可能だ。

MEGA-CD版には、別売りされているオーケストラ演奏のオリジナルBGM全12曲も収録されており、お手軽に聴くこともできるのだ。ＣＤの特徴を生かしたランダム選曲だってできるぞ。こりゃ〜お買い得だね。

初めて語られる追加シナリオ「1583年」もついた！

野望な特典その3 伝

カートリッジ版のシナリオは、年代別に全部で３本だったが、なんとMEGA-CD版にはオマケの新シナリオが１つ追加されているのだ。しかもそのシナリオは、今までのどの「信長の野望」シリーズにもなかった「1583年」、すなわち信長が本能寺の変で死んだ後のシナリオなのだ。各シナリオのビジュアル解説もうれしいぞ。

ご覧の通り、ＣＤ版には信長の死後のシナリオが追加されている。豊臣秀吉と柴田勝家が主勢力だ。

絵巻物風ビジュアル解説付き

各シナリオにはオリジナルのオープニングデモが入り、丁寧な解説をしてくれる。初心者もOK？

でもゲームは同じです

新シナリオといえども、ゲームの基本はカートリッジ版とまったく同じだ。

なんだかんだ言って、やっぱり内政は、このゲームの基本だ。国力を上げよう。

内政と外交はやはり基本。開発や商業で国を潤して、その資金力で戦力をアップ。朝廷や他国とのお付き合いも忘れるべからず！

MEGA-CDハミダシ情報

最近ＣＤはちょっと元気がないが、近々ビクターが渋い新作を出すかも？　新着ソフトも期待！

いよいよ発売も間近になってきた「ロードス島戦記」。ビデオから取り込んだ映像もふんだんに入ってて、ゲームを盛り上げてくれるぞ。

ＣＤの「モータルコンバット完全版」は、カセット版より値段が安いのに、内容はよりアーケード版を完全移植しているぞ。これは買いか？

アクレイムの新作「WWF RAGE IN THE CAGE」は、新顔選手も入って登場。

タイトルのとおり、舞台は普通のリングから、金網デスマッチに。さらに熱くなれ。

レーザーアクティブライブラリー

LaserActive™ LIBRARY

レーザーアクティブのポテンシャルを見事に生かした「バーチャルカメラマン」に、より完成度を高めた続編が登場。ハードとの同時発売ソフトを手がけたタイトーも、ユーザーの要求を満たそうとする意欲作を発表した。新作ラッシュは当分収まりそうにない。

VIRTUAL CAMERAMAN2

斬新なシステムを引き立てる 美しく官能的な3人の天使達

美しい女性を撮影する楽しみと、撮った写真を編集する楽しみが味わえる「バーチャルカメラマン」の続編は、前作に比べて映像面が大幅にパワーアップしている。モデル候補の総人数こそ8人(実質は4人)から3人に減ったものの、1人1人を前作以上に充実したシチュエーションでじっくりと撮影することができる。前作では最終段階の撮影場所が、それまでの得点によって3タイプの中から強制的に決められたが、2ではすべてのタイプを好きな順番で撮影できるようになっている。5タイプすべてのシーンを制覇するのは相当の腕が必要だが、それに対するご褒美の映像は期待を裏切らない。

全体的な作りが、よりアダルト路線を追求したものになっていることをつけ加えておく。

ロケ地は魅惑がいっぱいの プーケット・アイランド

撮影する場所は、プーケット島の美しい自然を背景にした屋外や別荘内など、実にバリエーション豊か。モデル1人あたりに7カ所用意されているので、長く楽しめる。

撮影3段階目は、5カ所のロケ地から自由に選ぶことができる。

ADULT GAME

4月15日発売
9,800円
トランスペガサス

魅惑の3D映像

撮影・編集シーンは従来どおりの2次元映像だが、2分程のご褒美映像は立体で楽しむことができる。

モデルは選りすぐった美女3人

藤谷しおり

胸の大きさと美しさにかけては、他の追随を許さない彼女。天心爛漫な性格で、誰とでもすぐ友達になれる。彼女はCDデビューの予定があり、現在ボイストレーニング中とのこと。1974年12月22日生。O型。身長161cm、B93(!)・W59・H87。

安藤有里

名前は「あり」と読む。ビデオや雑誌のグラビア等で活躍中。ファースト写真集「EXPOSE」も評判の彼女の趣味は、プロレスやバスケット、ヘビメタだとか。将来の目標はマルチタレント。1972年11月27日生。A型。身長164cm、B88・W56・H88。

杉本ゆみか

まだビデオ・デビューしたばかりの新人だが、はやくも'94年のNo.1アイドルとの呼び声が高い。笑顔が可愛い、普通の女の子っぽさが幅広い年齢層に受けているようだ。1975年3月18日生。A型。身長153cm B83・W58・H85。

HYPERION

SHOOTING GAME

5月発売予定
価格未定
タイトー

高画質CG映像の世界に突入できる タイトーの意欲作がついに発進する

タイトーのLAソフト第3弾は、同社「ピラミッドパトロール」を大幅にグレードアップした3次元シューティングゲーム。今度はコックピットからの視点ではなく、自機グラフィックを画面上で操作して敵や障害物をよけながら攻撃するタイプになっている。これまでは美麗な背景のCG映像も、実際には臨場感を盛り上げるための演出といった使われ方が多かったが、このソフトではそのCG映像にもフレーム単位で衝突判定を設定し、ゲーム性に大きく関わりを持たせた。高品質映像のインタラクティブ的利用法の新スタイルが登場したというわけだ。

PYRAMID PATROLは……

LA本体と同時に発売されたソフト。画面上に表示された照準を敵機(MDで描かれたもの)に合わせて撃ち落とす、という内容。美しいCG映像が使われているのだが、ほとんど背景だけになっているのが残念。

完成版では画面に自機が表示される。「スペースハリアー」タイプだ。

巨大戦艦から発射されるレーザー。もちろんこれにも衝突判定がある。

ZAPPING TVがLAに登場する

昨年、フジとTBSの両局によって放映され、話題をよんだ「ZAPPING TV」が、LAソフトとして発売されることが決定した。1つのドラマを2人の登場人物の立場や視点から見ることができるこのドラマは、通常のビデオやLDではソフト化できなかったであろう。登場は今年の8月とのこと(LD-ROM²版は6月)。

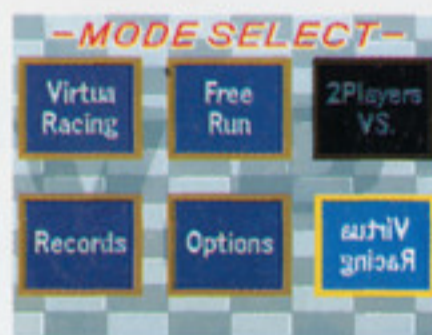
BEメガ裏技リーグ Vol.49

「限りある資源と誌面の広さはできるだけ大切に使いましょう」……というわけで、今月から裏技リーグも高密度になりました。当社比で約1.4倍です。

バーチャレーシング

ミラーモード

まず方向ボタンの上とA、Bボタンを押さえたまま電源を入れ、その後スタートを押してメニューを表示（ここまでボタンは押したまま）させよう。すると右下に新しい項目が加わっていて、これを選択すると左右が反転したコースでプレイできるぞ。

（山口県・松原衛・19歳）

上+A、Bを押したまま電源を入れる。そして画面を表示させるまで離さないこと。

するとマップの左右が反転したモードで遊べる。コースが増えた感じ?

バスターファイト(GG)

エキストラモード

ノーマル以上の難易度でプレイして、1回もコンティニューしないでクリアすると、エキストラモードで遊べるコマンド（タイトル画面で、上、下、左、右、下、上）が表示される。ちなみにエキストラではTHE ALIENで戦うことができる。

（愛知県・土まんぼう）

THE ALIENの必殺技は、今のところ「←↑+Iボタン」「←→+Iボタン」「→↓←+Iボタン」「画面端で上+Iボタン」の4種類が判明している（右向きの時）。それ以外の通常操作は他のキャラクターと共通だ。

T2 THE ARCADE GAME(GC版)

無敵モード他

まずオプション画面に入って、カーソルをミュージックの項目に合わせる。そして方向ボタンを「右、右、右、左、左、左、右、左、右、左」の順に押すと、いちばん下に新しい項目が現れる。これを選択すると、無敵などの設定ができるぞ。

（埼玉県・菊池圭・19歳）

ミュージックに合わせてコマンドを入力すると、こうなる。

無敵モードの設定や面セレクトなどが自在に。

ウルフチャイルド

ステージセレクト

オプションに入ったら、カーソルは動かさないでボタンを「A、B、A、C、A、B」と押す。この時、効果音が鳴ったらタイトル画面に戻ろう（オプション設定は変更してもよい）。そしてカーソルをスタートに合わせたら、ゲームが始まるまでボタン（表を参照）を押さえておくと、好きな面から始められるぞ。

（宮城県・コル・16歳）

面	ボタン
2面	スタートボタンのみ
3面	B+スタート
4面	C+スタート
5面	B+C+スタート
6面	A+スタート
7面	A+B+スタート
8面	A+C+スタート
9面	A+B+C+スタート

ジュラシック・パーク

ステージセレクト他

まずパスワード画面で「NYUK NYUK」と入力したら、スタートボタンを押す。うまくいけば「SECOND～」というメッセージが出るので、次にカーソルをEXITに合わせ、A、B、Cボタンのいずれかを押してメニューに戻ろう。

そしてステージセレクト画面になるまでボタンを押さえたまま、カーソルをオプションに合わせてスタートボタンを3回押そう（最終的に「START」の項目でスタートボタンを押すことになる）。

すると、ステージセレクト、使用キャラ設定、サウンドテストが可能な画面になるぞ。また、パスワード画面で「FREIHEIT」と入力すると、いきなりスタッフロールを見ることができるよ。

（東京都・ジュワット）

キャラ選択なども兼ねた面セレクト画面。ラプターの面をグラントで遊ぶこともできるが、バグることが多い。

裏技大募集!

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから送られたハガキの中から、技のグレードによって毎号"大リーガー"から"草野球"までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼（大リーガー～1軍は希望のメガドライブソフト1本かGGソフト2本。2軍～草野球は図書券）と、全員に本誌オリジナルテレホンカードを進呈します。

ハガキの書き方

■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください（封書による応募も可）。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
「BEEP! メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

●裏技リーグ欄外編〈T2 THE ARCADE GAME〉【面クリアコマンド】タイトル画面で「上、下、左、右、上、下、左、右」と押すと音声が鳴るので、後は普通にゲームを始める。そしてポーズをかけてからB、Cボタンを同時に押すと、その面を強制的にクリアできる。（東京都・JOE）←これはかなり重宝するはず。1軍に認定だ。

➡Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.020

3月号で「ガントレット」のトラップの解法について募集したところ、26通もの救出ハガキ・封書が届いた。ちなみに解法は当初考えていたショット反射と、ロバーの弾を誘導する方法の2通りあることがわかった。今回はとりあえず後者を掲載するぞ。

ナイトトラップ

遭難1 必死の思いで「ナイトトラップ」のタイムテーブルを作り、すべてのオーガを捕獲したのですが、どうしてもラストでケリーに「次はパーフェクトね」と言われてしまいます。

その後のプレイで、24時20分ごろのリビングにカウントされないオーガを発見し、それも捕獲しましたが、やはりパーフェクトにはなりません。もう限界です、どうかパーフェクトの条件を教えてください。

（静岡県・彦坂健彦）

救出1 じつはこれと同じ内容の遭難ハガキは以前からもたくさん届いていたが、面白さが半減するので、編集部ではクリア条件の公開を見合わせていた。

しかし、発売時期から考慮しても、これは公開してもいい頃だと判断し、今回は思い切ってオーガ出現時間表の掲載にふみきることにした。ちなみにパーフェクトの条件は、すべてのオーガを捕えることと、23時35分のリビングで2回目にトラップを作動させることだ。

●時間	●出現場所
00：12	1階廊下
00：27	リビング
00：35	ベッドルーム
00：43	バスルーム
00：50	バスルーム
01：08	リビング
01：24	キッチン
01：38	玄関
02：59	玄関
03：15	1階廊下
03：26	ベッドルーム
03：33	リビング
03：41	1階廊下
03：48	ガレージ
04：12	2階廊下
04：23	バスルーム
04：39	ベッドルーム
04：55	リビング
05：05	リビング
05：32	ベッドルーム
05：38	ガレージ
05：40	玄関（コードチェンジの会話を聞く）
05：55	リビング（まだコードは変わっていない）
06：10	1階廊下（コードが変わっている）
06：19	2階廊下
06：50	2階廊下
07：05	キッチン
07：28	ベッドルーム
07：42	ガレージ
07：50	1階廊下
08：02	ベッドルーム
08：14	2階廊下
08：27	1階廊下
08：40	ベッドルーム
09：00	リビング（コードチェンジの会話を聞く）
09：11	リビング（コードが変わっている）
09：24	玄関
10：50	2階廊下
10：56	ガレージ
11：00	ガレージ
11：30	1階廊下
12：04	リビング
12：36	バスルーム
13：16	1階廊下
13：30	玄関（コードチェンジの会話を聞く）
13：56	玄関（コードが変わっている）
14：10	リビング（コードチェンジの会話を聞く）
14：40	2階廊下（コードが変わっている）
15：05	玄関
16：28	ガレージ
16：36	2階廊下
16：45	リビング
16：59	1階廊下
17：13	ベッドルーム
17：26	リビング
17：36	2階廊下
17：46	リビング
17：56	バスルーム
17：59	2階廊下
18：12	ガレージ
18：16	ガレージ
18：26	玄関
18：35	リビング
19：08	1階廊下（メーターが2回目に赤くなった時に捕獲）
19：20	リビング
19：55	玄関
20：13	リビング
21：20	ベッドルーム
21：32	ガレージ
21：45	キッチン
21：53	2階廊下
22：10	ベッドルーム
22：23	1階廊下
23：05	2階廊下
23：18	1階廊下
23：35	リビング（メーターが2回目に赤くなった時に捕獲）
23：53	ガレージ
24：03	リビング
24：28	1階廊下
24：32	ベッドルーム
24：53	バスルーム
25：12	2階廊下

ガントレット

遭難2 クエストモードのキャッスル1階で、マップ左上にあるトラップのはずし方がわかりません。

テレポーターの上で装備をフローリング→ミラーリングに変え、ショットボタンを押したままキャンプを出ると弾が撃てますが、壊せる壁までうまく反射してくれません。どうすればいいのでしょうか？

（千葉県・中野徳）

救出2 冒頭でも触れたとおり、これは解法が2種類ある。まず中野くんのように反射を利用する「裏の解法」。もう1つはロバーを利用する「表の解法」だ。

「裏の解法」はキャラの立ち位置を合わせるのが難しいうえ、4人とも微妙に異なるので、今回はあえて解説しない。だが、これは諦めるにはあまりにも熱い解法なので「ガントレッター」なら1度は挑戦しよう。

ここが問題の場所。まずキャンプで魔法の強さを2ぐらいにしてから何回か魔法をかけ、左のデーモンだけを消そう。すると、その近くに残ったジェネレーターからロバーが出る。

次にキャラクターの足の速度を2〜3ぐらいに下げて、このあたりを右上→左下というように、斜めに動きまくる。ロバーの弾をタイミングよく誘導して、壁を破壊させるのだ。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問(疑問)を持つ者達の救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制(一部ウソ)となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと抽選で1名に希望ソフト1本を進呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【TB本部からの通信】今月のソフトプレゼントは、ハガキの採用者2名＋ガントレットの解法を教えてくれた読者26名から、抽選で滋賀県の橋本達雄くんに決定です。また、今回は特別にガントレットのハガキを送ってくれた読者全員に本誌特製テレカをプレゼントします。以上、TB本部からでした。

龍虎の拳2

©SNK 1994
発売中　29,800円　容量178メガ
ゲーセンでも好評稼動中

戦うヤッらの超必殺技伝授である！

■リョウ・サカザキ

■〈超必殺技〉
覇王翔吼拳　→←↙↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉
龍虎乱舞　↓↘→↘↓↙←+C

■ロバート・ガルシア

■〈超必殺技〉
覇王翔吼拳　→←↙↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉
龍虎乱舞　↓↘→↘↓↙←+C

■ユリ・サカザキ

■〈超必殺技〉
覇王翔吼拳　→←↙↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉
飛燕鳳凰脚→←→↘↓↙←+CB

■タクマ・サカザキ

■〈超必殺技〉
覇王至高拳　→←↙↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉
龍虎乱舞　↓↘→←→+CA

■キング

■〈超必殺技〉
ダブル・ストライク　→←→↘↓+B

■〈隠し必殺技〉
サプライズローズ ←→↘↓↙+CB

■Mr.ビッグ

■〈超必殺技〉
ブラスター・ウェーブ ←↙↓↘→←+A

■〈隠し必殺技〉
ライジングスピア ↓↘→↘↓↙←+A

■ジョン・クローリー

■〈超必殺技〉
メガ・スマッシャー →←↙↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉
アトミックスマッシュ →←↙↓↘→+CB

■ジャック・ターナー

■〈超必殺技〉
極ヒップアタック　←→↘↓↙←+B

■〈隠し必殺技〉
ヘルダイビング　→↘↓↙←+A

■ミッキー・ロジャース

■〈超必殺技〉
プラネット・ゲイル　→←↙↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉
ラッシュボンバー ↓↙←↙↓+A

■リー・パイロン

■〈超必殺技〉
真空空転爪　→←↙↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉
華中飛猿爪　↓↙←↙↓↘→+A

■如月影二

■〈超必殺技〉
斬鉄波　↓↘→↘↓↙←+A

■〈隠し必殺技〉
斬鉄蟷螂拳　←↙↓↘→↘↓+B

■テムジン

■〈超必殺技〉
蒙烈破砕弾　←→←↙↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉
蒙古天武人乱舞 ↓↙←→↘↓+CA

今月は「龍虎の拳２」の必殺技を紹介だ。とはいっても、ただの必殺技はとっくの昔に公開されているので、今ごろ紹介するのは芸がない。そこで、必殺技の中の必殺技、超必殺技と隠し必殺技だけを公開しよう。隠し必殺技は体力が４分の１以下（気力は満タン）になっていないと出せないので、一発逆転用と考えよう。覚えろ！

26歳だった頃のギース・ハワードが登場だ！

１本も取られずにすべてのキャラクターを撃破すれば、ギースが登場する。またコインが強いっす。

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ!!

フットボールフレンジー　23,800円
'92年2月21日発売　容量48メガ

リアルさを追求したアメリカンフットボールゲーム。迫力ある試合展開と多量に用意されたフォーメーションの数々は、アメフト好きなら満足できるハズ。ただし、知らない人にとっては何が何だかわからぬのが欠点か。万人にわかるのは、試合前のコイントスがイカスことだけだ。

BEメガ読者プレゼント　1994年5月号

●応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を書き、84ページを参考にアンケートに必ず答えてください。またお名前、生年月日、住所、電話番号をもれなく記入してください。必要事項の記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、5月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、7月号の誌上で行います。※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（☎ 03-5642-8185）

1 お好みメガドライブソフト　30名

2 お好みゲームギアソフト　5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年4月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3 セガ・タップ　5名

最近、「セガは面白そうだ」なんて声を聞きませんか？　このチャンスを逃すことなく、パーティーゲームで友達にメガドラの魅力を教えましょう。

提供：セガ・エンタープライゼス

6 フライングパワーディスク　5名

ゲーセンのNEO・GEOで人気の、変わった対戦ゲーム「フライングパワーステック」。このディスクで体感が可能に？

非売品／提供：データイースト

4「ラングリッサー」下敷&スタッフサイン色紙　5名

発売が待たれる「ラングリッサーII」。シリーズのキャラデザインを担当するうるし原氏のサイン色紙にPCエンジン版の下敷を添えてプレゼント。

非売品／提供：メサイヤ

7 3DO特製ボールペン　3名

いよいよ発売された3DO規格ハード。新たなライバル登場だけど、ともにゲーム文化を盛り上げていってほしいな。リアルを買った人は感想を聞かせてね。

非売品／提供：3DOジャパン

5「モータルコンバット」音楽CD　3名

海外での人気はこんなCDが発売されるほどのもの。いろいろあったようですが、メガCD版とともに6月登場。

提供：アクレイムジャパン

INFORMATION

今月、最大の話題は、メガドライブ発売5年目にして発表されたパワーアップアダプター"ジェネシス・スーパー32X"じゃないかな。今後のソフトのラインナップ発表に期待したいところだ。特報にもあるように、サターンを頂点として8ビットのゲームギアゲームまで、セガの家庭用ゲームマシンの世界がさらに広がっていくことになるのだろう。

ところで、そろそろ'94年も半ばまですぎ、後半に向けての折り返し地点。何かと変化の多い今年のゲーム界に合わせて、本誌も徐々に衣替えをしていく季節。ご意見ご希望、その他お便りお待ちしています。

次号は、5月7日（土）発売です

質問テレフォン

03・5642・8185

月曜日～金曜日の午後4時～6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

本誌ではメガドライブ及び一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

［資格］●ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。

●編集雑用希望者：体力に自信のある方。

［応募要項］ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統轄編集長
川口洋司
●編集長
近藤　裕
●副編集長
桑原　修
●編集スタッフ
西村　亨
石坂英作

田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木　剛
（CUE）
脇野佳昭
吉岡聖乃
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
稲元徹也
（ターニングポイント）
市川和久（プロスペック）

Special Thanks
MEGA PLAY（U.S.A）
GAME FAN（U.S.A）
MEGA FORCE（France）
GAME CHAMP（Korea）
●編集アシスタント
長　ちのり
猪苗代憲
遠藤栄昭
児玉賢一
●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚井一
櫛田理子
渋谷洋一
石渡健太
作山哲広
森崎雄司
永田洋子
沼田康博
八木貴弘
●レイアウト

渡辺　縁
村田雅英
星　涼二
Have a Nice Day
黒川修二
土井野修清
水野康子（TWIN STAR）
出口洋介
小野田由美
深田眞理子
藤田　正（プロスペック）
スタジオ・ビー・フォー
ギャングランド
●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
佐々木彩子
●イラスト
八重樫彩藏
湯川安芸子
中元正敏
吉村勇子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

漆黒の闇を切り裂く光となれ。

イラスト/O.V.A.「ロードス島戦記」より

ロードス島戦記
～英雄戦争～

5月発売予定　7,800円
©グループSNE/角川書店/丸紅/東京放送/ハミングバードソフト　©1994 SEGA

まったく新しいタクティカルアクションシステムを導入
更に、プレイする度に新たな感動を呼ぶマルチシナリオ
などMEGA-CDの性能を十分に生かしていよいよ登場。

©SEGA

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

〒144 東京都大田区羽田1-2-12〔お客様相談センター〕フリーダイヤル 0120-012235　受付/月～金曜日:10時～17時（祝祭日除く）

動

Licensed by FOCA to Fuji Television SEGA © & FUJI TELEVISION © 1994

フォーミュラワン ワールドチャンピオンシップ1993ヘブンリーシンフォニー
4月23日発売予定 7,800円

マシン・ドライバー・チームが全て実名で登場。ピットレポーター川井一仁氏がゲーム内容を全面監修。しかもナレーションはクリス・ペプラー氏が担当。1993年のエピソードをメガ-CDの機能があますところなく再現し、いよいよ登場！

イーストウエストよりサウンドCD1・2が4月25日発売　各2,300円(税込)